
Joypad
Joypad
N° 77. Juillet-Août 1998
64 PlayStation Saturn Arcad
LA DREAMCAST
DE SEGA
La console
du renouveau
Trop fort
Les stars de l'e3
Metal Gear Solid Turok 2
Zelda 64 Banjo Kazooie Spyro
Tomb Raider III Extreme G2...
Encore plus fort
Heart of
Darkness
Le bout du tunnel
Super fort
Colin McRae
Gran Turismo dépassé ?
Surpuissant
Sur le CD
Vigilante 8
La démo jouable
avec
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
T 4161 - 77 - 49,00 F - RD
JOYPAD N° 77 • 49 FRANCS • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12.50 FS • CANADA 8.75 $ • PORTUGAL CONT 1700 ESC • ANTILLES-GUYANE 55 F • REUNION 6


MORTAL 4 K
LA SAGA CO
EN 3D
Mortal Kombat 4 © 1998 Midway Home Entertainment Inc. Tous droits réservés. Distribué par GT Interactive Software Corp. sous licence Midway Home Entertainment Inc. Tous les autres marques, logotypes et copyrights appartiennent à leurs sociétés respectives. PlayStation et le logo «PlayStation» sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo 64 et le logo «N» sont des marques déposées de Nintendo Co., LTD

INUE





Plus de 15 combattants
avec leurs armes respectives



Des arènes interactives
où tous les coups sont permis



Babalités, fatalités tous les coups
mythiques en 3 dimensions













Un design qui rappelle étrangement la Nintendo 64 et la PlayStation, un lecteur de CD-Rom haute densité pour éviter le piratage, une puissance de calcul colossale et des dizaines d'annonces de développements de jeux. Voici en quelques mots la Dreamcast dernière née des studios Sega. Une console qui tire parti des avancées technologiques des PC en cumulant la puissance des cartes dites "accélératrices" 3D et des nombreux atouts qu'apporte le modem et ses connections à Internet. La Dreamcast rompt radicalement avec la tradition des consoles de jeux. Ajoutez à cela un système de développement typiquement PC (Windows CE) et vous obtiendrez une machine qui ressemblerait à un PC dédié aux jeux si l'on n' y prenait pas garde. L'avenir des consoles s'inscrit peut-être dans la droite ligne des PC. Le prix de la machine et l'accessibilité des jeux de cette dernière faisant toute la différence. Reste maintenant à savoir si Sony et Nintendo suivront une voie identique. Réponse en l'an 2000.
T.S.R.

Les consoles à l'âge d'Internet

Illustration © D2/Warp

sommaire

Nintendo . . . do ?

Mais que se passe-t-il donc au pays de Super Mario ? Aucun test ce mois-ci sur la N64. Pas un seul. Zéro. Et ce que nous réserve l'avenir sur cette console n'est guère plus réjouissant. A moins d'être très patient, car Zelda n'est annoncé que pour Noël 98. Quant à la Saturn, elle est définitivement oubliée. Les yeux sont maintenant tournés vers son successeur, la Dreamcast, déjà élève surdouée. Mais que peut-on raisonnablement en attendre ? La PlayStation elle, demeure encore et toujours archi-leader. Ne vous étonnez pas d'en manger encore à toutes les sauces pour le salon E3 version 1998.

Coupé du Monde

Pour ceux qui n'auraient rien compris à la vie, sachez qu'en ce moment même des gens en short courent, sautent, tapent et marquent des buts en hurlant à la mor Ces gens gagnent tout plein d'argent, sont mariés à de tr jolies filles et sont super heureux de vivre. Voilà pourquo vos écrans de télé sont tout vert. Si vous vous sentez un peu isolé, vous qui n'aimez pas ce sport, alors on vous comprend. On ne vous soutient pas forcément mais on vous comprend. Bon courage. Plus que quelques heures à tenir...

Allez la France !

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526. Siège social : 10, rue Thierry le Luron, 92110 Levallois-Perret Cédex tel : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 44 89 41 16
Gérants : Bruno Lesquef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps @ club-internet.fr.
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse @ club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom @ club-internet.fr.
Conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando. Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Olivier Fallaix (Oliv'), Serge Fevrier, Grégoire Hellot (Greg), Benjamin Janssens (Benji), Jean Santoni (Willow), Gregory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy).
Pour contacter la rédaction : redacpad @ club-internet.fr

LA MAQUETTE
Conception et réalisation : Marie Hédon
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouadène, Christophe Gourdin, Joséba Urruela.
Correction photographique : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX

LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 299 F, étranger bateau : 399 F
Tarif avion sur demande au 01 44 89 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo Assistant : Julo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture Heart of Darkness © Infogrames/Amazing Studio.
Ce numéro comprend un CD de démo gratuit et seulement pour les abonnés 64 pages de soluces Gran Turismo de Joypad 76, qui ne peuvent être vendus séparément.
Dépôt légal à parution.



Joypad

JOYPAD 77 JUILLET-AOUT 1998

Tests et Zooms



ZAPPINGS

Entre top et flop, la suite des tests zappés en un rien de temps. Parce que, quelque part, certains l'ont bien mérité.

148



ARCADE

E3 oblige, l'actualité arcade est elle aussi, en veille. Pourtant, ne loupez pas Street Fighter Zero 3. Celui-ci, c'est sûr, vous ne l'avez jamais vu !

152

LES ASTUCES

Tout plein de bonnes choses pour vous occuper cet été ! Inutile de le cacher, vous aussi, vous allez tricher !

158



LA JOYBANK

Des tonnes de trucs et de machins à gagner. Attention hein, c'est toujours de la belle camelote tout ça !

168



JOYPAD ACHATS

On va vous inonder d'accessoires en tout genre pour un Joypad Achats surpuissant.

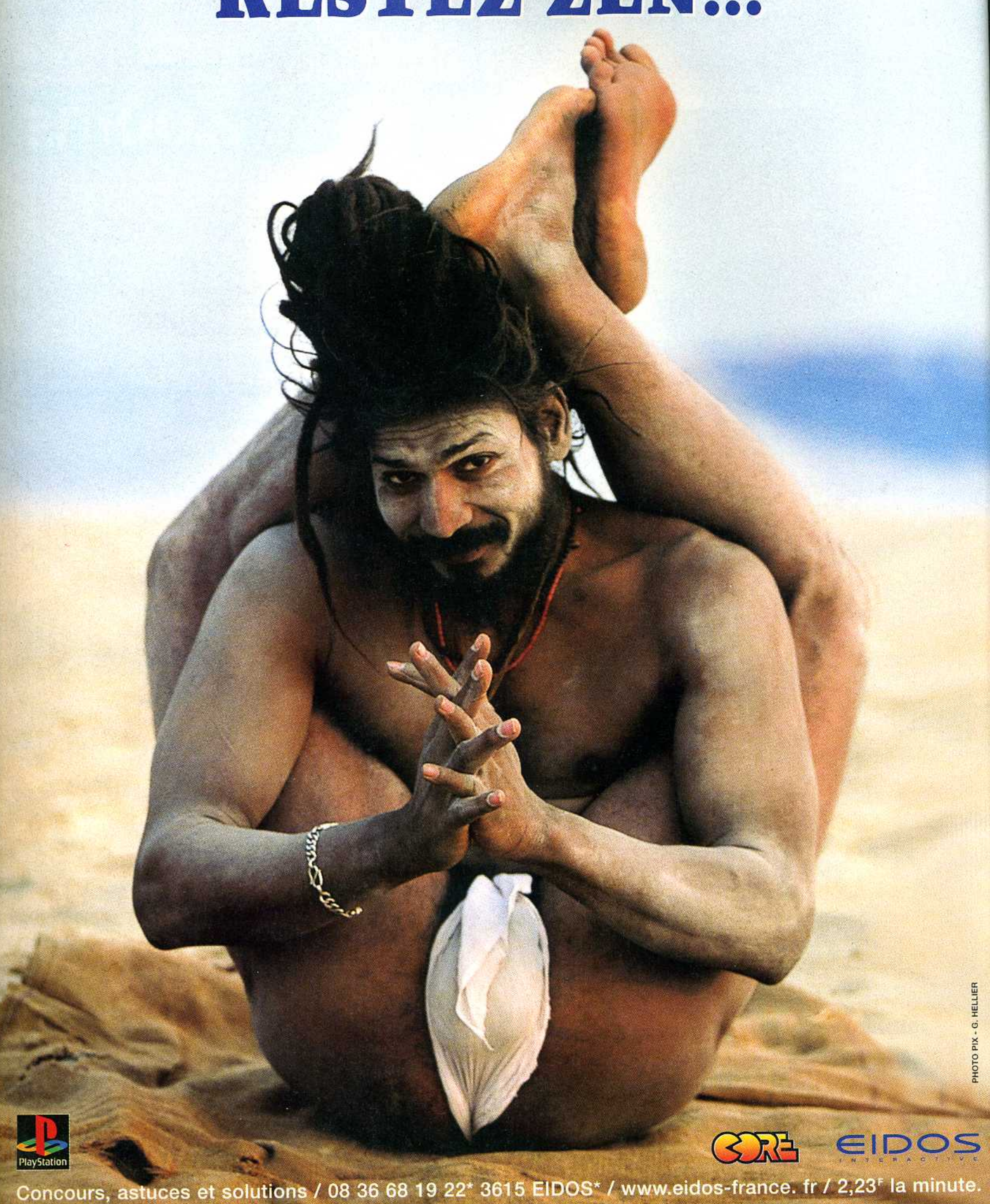
172

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

La Dreamcast. Ce mot quelque peu barbare se veut être le renouveau de la firme Sega. Construit autour d'un processeur Power VR 2, la première console " 128 bits " du monde se dévoile peu à peu. Notre correspondant au Japon fait le point sur la nouvelle bête made in Soleil Levant.

PlayStation

Saturn


PENDANT LES VACANCES,
RESTEZ ZEN...
PHOTO PIX - G. HELLIER
PlayStation
CORE
EIDOS
INTERACTIVE
Concours, astuces et solutions / 08 36 68 19 22* 3615 EIDOS* / www.eidos-france. fr / 2,23F la minute.
Ninja Shadow of Darkness © et TM Core Design Limited. © et ©1998 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

À LA RENTRÉE VOUS DEVIENDREZ...





49 francs c'e



Indiscutablement cher. Pas plus cher que nos concurrents, mais pourtant pas donné.

A 49 francs, Joypad atteint une cote historique. Précédemment à 39 francs, le magazine a subitement changé sa politique de prix. Pourquoi ? Vous avez été nombreux à nous écrire, nous mailer et nous téléphoner pour exprimer votre surprise et parfois votre mécontentement. Pourtant, et comme nous avons tenté de l'expliquer à ceux qui prenait la peine de nous contacter, il existe à cette subite hausse de prix d'incontournables raisons. Il faut tout d'abord savoir que les CD de démos PlayStation sont achetés à Sony qui les fabrique en Autriche. Depuis quelques semaines, Sony a décidé d'augmenter le prix de fabrication. De ce fait, et alors que nous cherchions à nous démarquer de nos concurrents avec un prix à 39 francs, cette augmentation inopportune nous a contraints à suivre la tendance. Impossible de rester à 39 francs sans condamner Joypad. D'autre part nous avons voulu, depuis le début d'année, vous proposer plus de pages, plus d'infos et plus d'aides sur les jeux comme le prouve notre récent guide Gran Turismo. Parce que le coût du papier est lui aussi sujet à variation, il n'a par conséquent pas été possible, une fois encore, de rester à 39 francs. Restait une alternative. En faire moins. Moins de pages, moins de reportages, moins de tout. Sans compter ceux qui nous demandait un CD de démos PlayStation (plus de 80 % d'entre vous possédant la machine !). Il en était évidemment hors de question. En attendant, même à 49 francs, ce numéro 77 de Joypad, ses quelques 180 pages et sa démo Vigilante 8 complètement déjantée et ultra fun, vous fera, nous l'espérons, passer d'agréables vacances. Rendez-vous en septembre pour de nouvelles aventures !

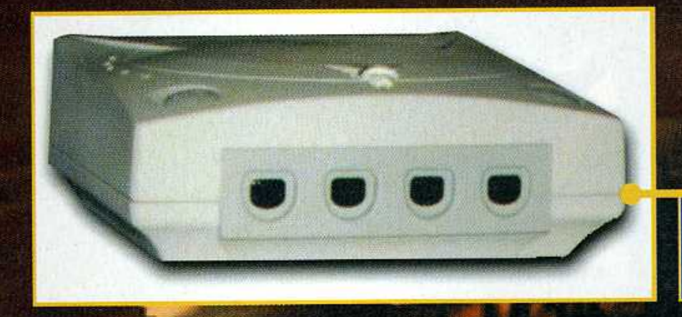


CONSTRUCTEUR : SEGA
MACHINE : DREAMCAST
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 1998 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : COURANT 99



Dreamcast Sega à l'ère de la

Ça y est, c'est officiel : le nom de la prochaine et révolutionnaire console de Sega sera Dreamcast. Après les rumeurs, bruits de couloir et demi-certitudes concernant les Black Belt et autres Katana, Sega a levé le voile en présentant en détail le design et les caractéristiques de sa nouvelle bombe qui enfonce toutes les consoles actuelles du marché.



Comme sur N64, il y a quatre ports manette sur la Dreamcast.



Un paddle au look très proche de celui de la N64.

Les informations que Joypad, il y a quelques mois, vous avait données sur la Dreamcast, qui portait à l'époque le nom de code Katana, sont donc confirmées. De plus, on connaît désormais l'apparence de la machine et on dispose des premiers renseignements sur les logiciels qui vont être disponibles sur celle-ci. A chaque nouvelle console qui apparaît sur le marché, c'est toujours la même chose. A nouvelle console, nouvelle génération de jeux. A chaque fois, on a droit à plus de couleurs, plus de rapidité, plus de 3D... Avec la Dreamcast, c'est également le cas. Si Sega s'était contenté de jouer les Monsieur Plus et de booster les capacités des consoles actuelles, cela signifierait que la Dreamcast ne serait la meilleure des machines que jusqu'à la sortie de la PlayStation II, d'une Toshiba/VM Lab ou d'une éventuelle Nintendo 128... Mais, Sega a décidé d'opérer un changement en profondeur. Plutôt que de présenter, comme par le passé, des consoles fermées, avec leur système d'exploitation, leur logiciel de développement propriétaire, leur format particulier, leur quasi-impossibilité de faire quoi que ce soit d'autre que de se connecter à une télé pour jouer, le constructeur nippon a pris la décision de changer de modèle de développement et de prôner l'ouverture.

3D et d'Internet

PAR BANANA SAN

Une puissance théorique 12 fois supérieure à celle de la PlayStation

Le VMS, petite memory card qui s'enfiche sous la manette et grâce auquel on pourra poursuivre des parties et échanger des données avec d'autres joueurs.

Cette image est tirée d'une démo technique présentée lors de la conférence de presse au Japon.



Une console ouverte

Ouverture encore, envers les partenaires qui ont aidé à la conception de la Dreamcast. L'ancien principe nippon, pour créer une console, quelque soit la marque, consistait à utiliser des techniques de sociétés concurrentes, et seul le nom du fabriquant était alors mis en avant. Ainsi, les puces sonores de Yamaha, par exemple, équipent quasiment toutes les consoles. Cependant, jusqu'à présent, Yamaha avait toujours été considéré comme un simple fournisseur, sans voix au chapitre. Sega a changé de comportement en considérant ses «fournisseurs de technologie» comme des partenaires. Cela a bien sûr exigé un travail en étroite collaboration afin de permettre de tirer le maximum de la Dreamcast. Sega a réalisé et intégré le fait que de nos jours les consoles sont devenues des machines tellement com-

Une console très proche du PC

La Dreamcast apparaît comme la plus PC des consoles. A cause non seulement de la politique d'ouverture de Sega, mais aussi de certains choix techniques qui font que la DC n'a plus rien, dans beaucoup de domaine, à envier au plus puissant des PC. Voici, en effet, quelques caractéristiques qui font plus penser à un PC haut de gamme qu'à une console :

La mémoire

Les programmeurs en ont jamais assez ! Cette fois-ci, Sega a décidé de prendre le taureau par les cornes. Par rapport aux 2 ou 4 petits mégas chichement accordés par les Saturn, PlayStation et N64, la DC dispose de... 16 Mo ! Cela dit, les PC actuels nécessitent parfois jusqu'à 96 Mo de Ram...

La résolution

Fini de jouer sur des écrans de nains, avec des résolutions tellement basses qu'on voit les pixels ! La plupart des jeux tourneront, au moins, en 640 x 480 pixels, et cela, en millions de couleurs, comme c'est le cas sur la quasi-totalité des jeux sur ordinateur (lorsqu'ils ne tournent pas en 1024 !).

L'accélérateur 3D

Dans le monde PC, deux technologies similaires mais concurrentes se partagent l'essentiel du marché des cartes accélératrices 3D : la technologie 3Dfx et Power VR. Après avoir discuté avec les deux concurrents, Sega a préféré la Power VR. Entre cette dernière et la 3Dfx, qui est actuellement la plus répandue dans les jeux PC, il n'y a pas vraiment une technologie meilleure que l'autre.

Le modem

Il existait déjà au Japon et aux U.S.A. pour la Saturn, en option, et a connu une diffusion plutôt limitée. Les choses vont changer puisqu'il sera commercialisé avec la console (du moins pour les marchés américains et japonais) et qu'il s'agira d'un modem rapide V34 (33.6 Kbds). Il est accessible facilement car Sega sait très bien que les technologies de communication changent tellement rapidement qu'il faudra sans doute prévoir des mises à jour au fur et à mesure que la technologie avance. Il permettra de télécharger des add-ons pour les jeux et surtout de jouer en réseau, à travers le monde entier, ce qui était pour le moment l'apanage des possesseurs de PC

Les partenaires de Sega


Kanai (Hitachi)


Irimajiri (Sega)


Gates (Microsoft)

Sega, qui a lancé le projet Dreamcast, coordonne les recherches et travaux de ses «associés». Dans le rôle de ses quatre compagnons, on trouve NEC, avec sa puce Power VR, Hitashi à qui on doit la version customisée du SH-4 qui fait tourner la DC, mais aussi Yamaha qui s'est occupé de la puce sonore et, enfin, la seule société non-nippone, Microsoft, qui devrait proposer un système d'exploitation basé sur une version spéciale de Windows CE. Pour renforcer cette idée d'alliance des «meilleures sociétés japonaises» (à part Microsoft) et pour réaliser la meilleure des consoles, Sega avait invité les présidents de ces sociétés à l'annonce officielle de la DC allant jusqu'à les faire venir sur l'estrade à ses côtés... Tout un symbole.


Kaneko (NEC)


Ishimura (Yamaha)

plexes qu'aucune équipe ne peut espérer tout concevoir seule, et ne peut pas davantage se contenter d'emprunter/licencier des technologies extérieures. Ouverture signifie également d'offrir la possibilité aux joueurs de se connecter sur Internet pour jouer en réseau ou télécharger des add-ons et des patchs. Cela veut dire aussi laisser le choix aux développeurs de programmer leurs jeux dans leur coin, ou bien de ne pas réinventer la roue en utilisant les outils de développement et les API (les «briques logicielles» gérant les fonctions de base comme la gestion du modem, du contrôleur, de la modification de la résolution de l'écran...) conçus par Microsoft et Sega. Enfin cela implique de permettre aux développeurs venant du monde PC d'adapter leurs hits sur Dreamcast plus facilement et plus rapidement. La Dreamcast possède ainsi un potentiel énorme qui ne demande plus qu'à être exploité par Sega. Reste à savoir si le constructeur en a les moyens, tant sur le plan des capacités que des finances.





NEC : le graphisme

De nos jours, la plupart des jeux, que cela soit en arcade, sur PC ou dans nos consoles, sont en 3D temps réel. Un des principaux problèmes de la Saturn résidait dans ses pauvres capacités en matière de 3D. La technologie Power VR (en fait, il s'agit d'une puce développée par une petite compagnie de haute technologie anglaise, VideoLogic, dont NEC a racheté la licence) permet à la Dreamcast d'afficher un nombre incroyable de polygones : plus de 3 000 000 (polygones triangulaires) ! Pour donner un ordre de grandeur, la carte d'arcade Modèle 3, le fleuron de Sega sur lequel ont été réalisés les célèbres ScudRacer, Virtua Fighter 3, etc., n'en affiche que deux millions ! La puce qui sera dans la Dreamcast est en fait la nouvelle génération de la famille Power VR (ARC). Ses performances ont été largement améliorées. Sans rentrer vraiment dans les détails techniques (specular highlight reflection, bump-mapping, anti-alising plein écran, mip-mapping, alpha-blending...), sachez que la puce propose ce qu'il y a de mieux dans le genre et qu'on retrouve sur des stations de travail ou des ordinateurs qui valent - au minimum - trente fois le prix d'une console !

Récapitulatif des fonctions de la Dreamcast

Bump-mapping

Plaquage de textures sur des éléments 3D dont le but est de donner une impression de relief (creux, bosses).

Fog

Effet de brouillard classique (cf. Nintendo 64).

Mip-mapping

Possibilité qu'a la machine de changer automatiquement de texture et de résolution, selon la taille et la distance d'un objet.

Tri-linear filternig

Fonction étroitement liée au mip-mapping qui permet d'éviter les gros pixels disgracieux lorsqu'on se rapproche d'un objet, même de très près.

Anti-aliasing

Lissage des objets 3D pour éviter les effets «en escalier».

Environment mapping

Il s'agit de la gestion des reflets d'un objet ou d'un paysage, sur un élément 3D. Le meilleur exemple reste le jeu d'arcade Sega Rally 2, avec les sapins qui renvoient leur image sur les vitres des voitures.

Specular effect

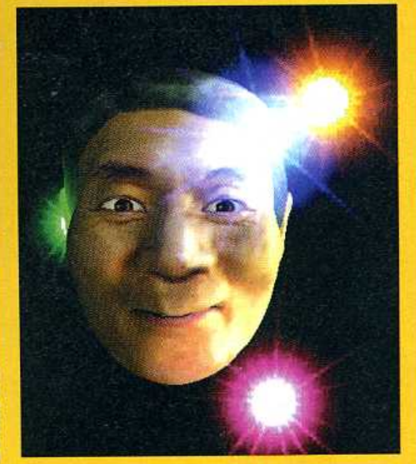
C'est la gestion de la lumière en temps réel. Le reflet de la lumière aura ainsi un effet différent sur une surface en métal, en bois ou en béton !

Super sampling

Autre effet assez incroyable de la puce de la Dreamcast : calculer l'image en très grand et l'afficher en la réduisant de 50 % par exemple. L'image bénéficie alors d'une netteté et d'une qualité incomparables !



Lors de la présentation, le logo de la Dreamcast (une espèce de spirale) se déplaçait sur un visage, en montrant en transparence les traits de la figure. Dans le fond, un logo se reflétait également sur le mur des immeubles.





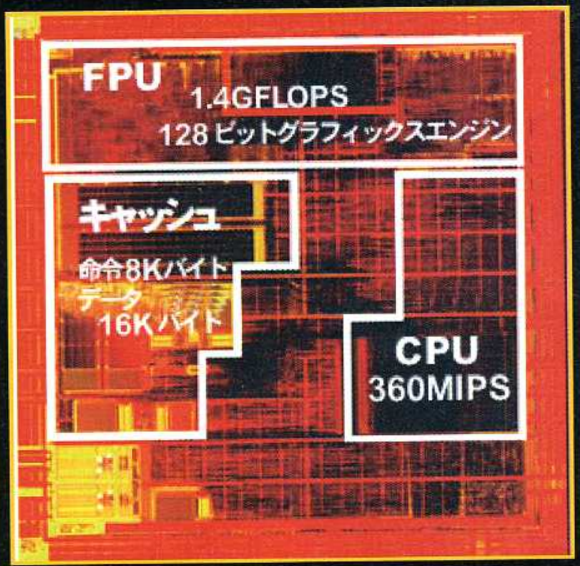


La Dreamcast, la plus puissante des consoles

	Processeur	Mémoire	Son	Polygoniseur	Support
Saturn	SH-2 (28 MHz) 28 MIPS	2 Mo 1,5 Mo (vidéo)	PCM 32 voix	Sans (tout est calculé par les SH-2) 360 000 polygones	CD-Rom x1 640 Mo
PlayStation	R3000 (34 MHz) 30 MIPS	2 Mo 1 Mo (vidéo)	ADPCM 16 voix		CD-Rom x1 640 Mo
Nintendo 64	R4300 (93,75 MHz) 122 MIPS	4 Mo (principale + vidéo)	ADPCM 64 voix	-	Cartouche (Rom)
Dreamcast	SH4 (200 MHz) 360 MIPS	16 Mo 4 Mo (vidéo)	ADPCM 64 voix	3 000 000 Polygones	CD-Rom x12 1,3 Go

HITACHI : le microprocesseur

Au cœur de la machine, on trouve un microprocesseur SH-4 légèrement modifié pour la DC. Ce n'est pas la première fois qu'Hitachi et Sega travaillent ensemble, puisque la Saturn est basée sur deux SH-2. Mais, avec le SH-4, la Dreamcast passe à la vitesse supérieure. La nouvelle génération de la famille des processeurs 32 bits RISC d'Hitachi SH (Super Hitachi) tourne plus vite (20 MHz pour le SH-2 de la Saturn et 200 MHz pour celui de la Dreamcast) et est aussi nettement plus puissante, enfonçant largement toutes les consoles existantes à ce jour. La puissance des processeurs peut être mesurée en MIPS, une unité qui mesure la quantité de millions d'instructions gérée par le microprocesseur en une seconde. Une console comme la Saturn est créditée de 28 MIPS, la PlayStation de 30 MIPS et la Nintendo 64 de 122 MIPS. La Dreamcast, elle, de 360 MIPS, soit presque trois fois la puissance d'une Nintendo 64 et douze fois celle d'une PlayStation !



Le SH-4 renferme même dans ses entrailles une unité spécialisée dans les calculs graphiques (3D vector graphic engine), histoire de simplifier un peu plus la tâche du Power VR2.

La griffe Microsoft

Sega avait pensé, au début du développement de la Katana (nom de la Dreamcast à l'étape de projet), proposer un environnement de développement basé sur une version spéciale de Windows CE, développé par Microsoft. Mais si cette idée a été applaudie des deux mains par tous les développeurs de jeux du monde occidental qui n'y voyaient que des avantages, elle a été assez mal accueillie au Japon. Devant le manque d'enthousiasme de la communauté des développeurs nippons et le risque de voir ceux-ci se détourner de la Dreamcast, Sega a ajouté un peu d'eau dans son vin. Il existera en fait deux sortes d'environnement de développement pour la DC. Soit les programmeurs pourront opter pour une méthode plus moderne et plus efficace de développement de jeu, en recourant aux outils, systèmes d'opération et librairies de Microsoft, soit ils préféreront programmer des jeux selon une méthode plus traditionnelle. Le système Windows CE de Microsoft par ailleurs ne sera pas enregistré dans les mémoires mortes de la DC mais sera sur les CD-Rom des jeux, chargé avec le jeu à chaque fois. On perd ainsi quelques secondes lors du chargement mais, en revanche, cela permettra de bénéficier des dernières versions (qui a dit «corriger les bugs» ?) de Win CE. L'OS bas niveau de Sega, que préfèrent les développeurs nippons (et certains occidentaux) est comparable à de l'artisanat. Le programmeur est le chef-d'orchestre, il organise tout, ne développe que ce qui va lui être utile dans son jeu et réinvente à chaque nouveau soft, la roue. Par contre, il peut contrôler la machine directement, plus efficacement et plus rapidement, sans avoir à passer par Windows CE à qui il donnerait des instructions qui les retransmettrait à son tour à la console.



Deux Visual Memory peuvent prendre place dans le contrôleur de la Dreamcast.

Deux emplacements sont prévus à cet effet sous la manette.



Les 10 questions que vous vous posez

A quoi ressemble la Dreamcast ?

A une console ! A quelque chose près, la DC a la même apparence que la Saturn. C'est-à-dire une sorte de carré beige, mais en un peu plus petit, et aussi compact que son aînée (190x195x78 mm et un poids de 2 kg). Sa face avant est légèrement plus basse que le côté où se connectent le câble vidéo et l'alimentation électrique. Sur le capot, la simplicité même : un bouton «open» et un bouton «power», pas de «reset» comme sur la PlayStation.

Dreamcast : c'est quoi ce nom bizarre ?

C'est là certainement un des points les moins bien réussis de la DC. Il s'agit de la combinaison de «dream» et de «broadcast» («émettre»), afin de mettre l'accent sur les capacités de communication/réseau de la console.

Sega a-t-il une chance de réussir face à l'hégémonie actuelle de la PlayStation ?

Sega n'a pas le choix. S'il ne réussit pas à imposer sa Dreamcast, la société risque de devenir un fabricant de jeux d'arcade. Point. Tout reste possible, et on a vu avec quelle rapidité des consoles comme la Genesis/Megadrive aux U.S.A./Europe, et la Super Famicom au Japon, qui étaient bien implantées, se sont fait sortir à l'apparition d'une nouvelle console (la N64 pour le marché U.S. et la PlayStation pour l'Europe et le Japon). Sega s'est donné les moyens, et la DC est impressionnante de possibilités. Mais, comme toujours en la matière, ce sont les jeux qui font la différence ainsi que les budgets marketing de lancement (qui conditionnent en partie le succès de la machine) qui, si on en croit Sega, seront colossaux.

La PlayStation est une console 32 bits. La N64 une 64 bits. Est-ce que la Dreamcast est une 128 bits ?

Tout d'abord, la Nintendo 64 n'est pas une vraie 64 bits, puisque le R4300 qui l'équipe est un 32/64 bits : certaines opérations sont traitées grâce à un bus de 64 bits, alors que d'autres sont effectuées sous 32 bits. Le SH-4 de la Dreamcast peut être aussi classé dans la catégorie des vrais-faux 32 bits. Comme le R4300, il traite certaines opérations sous 64 bits et d'autres sous 32 bits. Il dispose même d'une unité graphique qui travaille sous 128 bits, une première pour les consoles ! Mais, il serait incorrect de considérer le SH-4 comme un processeur 128 bits.

Comment s'appellera la Dreamcast en Europe ?

Sega avait déjà compris, avec la Saturn, que donner des noms différents suivant les territoires (comme Megadrive au Japon et Genesis aux U.S.A.) ne servait qu'à semer la confusion chez le public. Nintendo et Sony, pour leurs dernières consoles, étaient arrivés aux mêmes conclusions. La Dreamcast portera le même nom partout dans le monde.

OK. Je commence à économiser. Combien faut-il que je prévois, et quand pourrais-je l'acheter ?

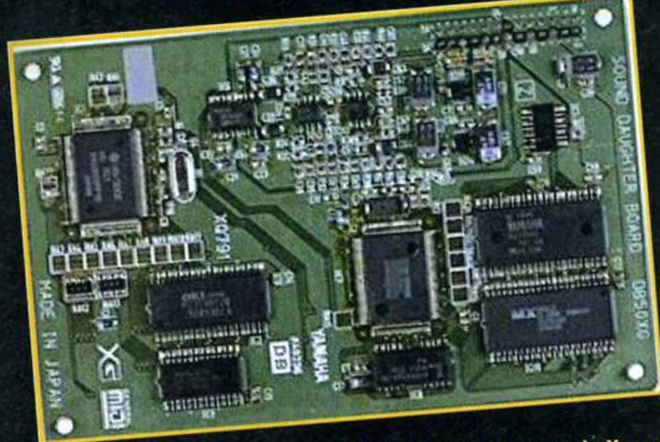
Bonne question. Sega n'a pas révélé officiellement le prix de vente. Certaines rumeurs parlent d'un prix qui se situerait entre 20 000 et 30 000 yens (entre 1 000 et 1500 Frcs environ) ce qui parait tout à fait plausible. Il serait difficile de vendre une console grand public plus de 1 500 francs au Japon. Le prix des jeux lui non plus n'a pas été annoncé officiellement mais, vu le format Dual Density du CD-Rom, il est fort probable que ceux-ci coûteront un peu plus cher que ceux de la Saturn actuellement. Pour la date de sortie, sachez que la DC sera disponible le 20 novembre au Japon, un an plus tard, à l'automne-hiver 1999 aux U.S.A. et en Europe. Quant au prix en Europe, celui-ci devrait très certainement être inférieur à 3 000 francs. On n'en sait guère plus actuellement.

Est-ce qu'on pourra jouer sur la Dreamcast aux jeux Saturn ?

Sega n'a rien annoncé de ce côté-là. Mais, vu les différences de hardware, cela paraît fort peu vraisemblable.

Yamaha : le son et le CD-Rom

Au regard des chiffres, on peut penser que la N64 et la DC ont les mêmes capacités sonores. C'est aller un peu vite en besogne et oublier que Nintendo a été un peu chiche en mémoire pour sa console alors que la DC disposerait de 4 Mo, rien que pour le son. D'autre part, le chip sonore de Yamaha, le XG 3D, lui permet d'utiliser pleinement la norme MIDI. Autrement dit, compatibilité avec un standard mondial, possibilité d'utiliser des échantillonnages d'instruments de qualité professionnelle et des morceaux qui, grâce à la norme MIDI, ne prendront pas beaucoup de place, tout en proposant ce qui se fait de mieux dans le domaine actuellement. Le format XG de Yamaha est en fait une norme qui décrit de quelle façon un générateur de tons, d'harmonies va réagir aux données MIDI. Grâce à cette norme, l'interaction entre les ordinateurs et les instruments de musique est optimale. Yamaha fournira également le lecteur CD-Rom ayant subi une série d'innovations dont certaines sont carrément révolutionnaires. Ainsi, le lecteur est rapide, très rapide. Si les lecteurs des consoles PlayStation et Saturn se contentent de lire les données à raison de 150 Ko par seconde, le lecteur de CD de la DC en lira 1 800 Ko, soit douze fois plus vite ! Pour la première fois, dans une machine grand public, la technologie Dual Density de Yamaha permettra de lire des CD de haute densité, contenant un Gigaoctet de données (les CD-Rom traditionnels en restent à 640 Mo en moyenne). En mode Single Density, la capacité du CD-Rom devrait être de 650 Mo.



Voici une carte sonore de Yamaha, basée sur la technologie XG.

Les jeux de la Dreamcast

Le succès d'une console ne tient en fait qu'à la qualité et au nombre de jeux qu'on trouve dessus. Les déboires de la Jaguar sont là pour nous le rappeler. Qu'en sera-t-il de la Dreamcast ?

Ce n'est pas tout de lancer la Rolls des consoles, encore faut-il qu'on puisse y jouer ! Et il faut dire que pour le moment, Sega a été plutôt discret sur les jeux à venir. Il s'agirait en fait d'une stratégie, Sega lâcherait les informations petit à petit pour que les journalistes continuent de parler de la DC le plus longtemps possible. Tout au plus, sait-on que le jour de la commercialisation de la Dreamcast au Japon, cinq logiciels provenant de Sega seront également mis en vente. Il n'y a pourtant pas trop d'inquiétude à se faire, lorsqu'on voit la liste des développeurs qui ont déjà annoncé qu'ils allaient travailler sur la Dreamcast. Parmi eux, on trouve de grosses pointures comme S.N.K., Capcom ou Konami. Sans compter bien sûr, les titres de Sega. Une autre raison d'être optimiste vient de la capacité de la Dreamcast à séduire les développeurs de jeux PC. Ces derniers connaissent bien l'environnement Windows. Grâce aux spécificités de la console, les conversions de jeux PC sur Dreamcast ne devraient pas manquer. De nombreux éditeurs (comme Infogrames) ont d'ailleurs clairement affiché leur volonté de convertir rapidement leurs meilleurs titres PC.

Naomi à la rescousse

On l'a vu pour la Saturn et pour la PlayStation, les solutions arcade basées sur les technologies des consoles permettent de disposer rapidement de jeux techniquement aboutis. Sega a décidé de proposer la même chose, en réalisant une carte d'arcade, la Naomi, basée sur la Dreamcast. Les principales différences viennent du fait que toutes les textures et tous les niveaux sur Naomi seront chargés en Ram, pour une rapidité imbattable, alors que la DC devra les charger au fur et à mesure du jeu grâce à son CD-Rom. D'après les premiers tests effectués par Yu Suzuki de l'AM 2 de Sega, la carte Naomi permet d'atteindre 3,5 millions de polygones triangulaires par seconde. Le Modèle 3 se contente de 2,4 millions de polygones ! Naomi offre par rapport au Modèle 3, 20 à 30 % de puissance supplémentaire, pour un prix réduit de moitié ! Et, pour ce qui est de la qualité et de la créativité, en arcade, on peut faire confiance à Sega ! Les titres Naomi devraient eux aussi arriver rapidement sur Dreamcast ce qui n'est pas sans rappeler la politique de Namco par rapport à la PlayStation.



Le Visual Memory System sera commercialisé avant la Dreamcast.

Le Tamagotcheur de la Dreamcast

Après l'annonce, de l'arrivée du PDA de Sony, de celui de Bandai, c'est au tour de Sega. Mais si le PDA de Sony reste encore très mystérieux et... fumeux, le Virtual Memory System (VMS) de Sega apparaît comme quelque chose de nettement plus concret, à tel point qu'il devrait être en vente au Japon très bientôt, plusieurs mois avant la sortie de la Dreamcast. Le VMS a plusieurs fonctions. Il s'agit tout d'abord d'un moyen de sauvegarder les jeux de la Dreamcast et des jeux d'arcade. Pour cela, on connecte le VMS à l'intérieur du contrôleur. On peut même connecter deux VMS, grâce aux deux slots présents. Mais le VMS, grâce à son écran LCD monochrome, ses boutons «sleep», «mode A», «B» et son curseur, est également un jeu électronique. Il sera possible de jouer à un jeu sur DC et de télécharger des infos et des données, pour continuer à jouer ailleurs, avec un type de jeux et des graphismes bien évidemment très différents de ce qu'on a sur la Dreamcast. Avec ce VMS, les joueurs auront ainsi une console portable qui accompagne la Dreamcast !



Les Visual Memory peuvent se connecter comme ceci, après avoir retirer un petit capuchon de plastique qui protège les connecteurs, afin d'échanger des informations entre VMS.

Visual Memory System

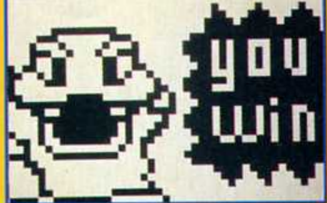
Le VMS est un petit appareil électronique, plus puissant et plus versatile que les Tamagotchis et autres clones qui ne proposent qu'un jeu et un seul. Avec son microprocesseur 8 bits, ses 128 Ko de mémoire et son écran monochrome de 48 pixels par 32, il a une taille (4,7x8x1,6 cm), un poids (45 grammes) et un prix (environ 150 francs) acceptables afin de glisser dans toutes les poches.

Tamagodzilla



Atsumete Godzilla sera, le 11 juillet au Japon, le premier jeu a utiliser le VMS. Il sera commercialisé à l'occasion de la sortie au Japon du film Godzilla. Le joueur devra élever un monstre jusqu'à ce qu'il devienne Godzilla. Combattant contre un autre VMS, en cas de victoire, le monstre du joueur prendra l'ADN de son malheureux adversaire et pourra muter. Le prix du jeu devrait être de 2 500 yens (150 francs environ).





Un portable chez S.N.K.

S.N.K. crée la surprise en annonçant la sortie d'une console portable en octobre au Japon, la Neo Geo Pocket compatible avec la Dreamcast. Elle sera équipée d'un processeur 16 bits et d'un écran monochrome LCD affichant 8 niveaux de gris. Un adaptateur permettra de relier la Neo Geo Pocket à la Dreamcast. Il sera possible de télécharger un personnage d'un jeu de combats de la Dreamcast dans la Neo Geo Pocket. Des piles lui permettront de conserver des données pour des jeux genre RPG. Les logiciels utiliseront des cartouches de 20 grammes et d'une taille de 54x7,5x46,5 mm.

Taille :	122x24x74 mm
Poids :	160 grammes avec les piles
Ecran :	160x152 pixels 8 niveaux de gris

Les premiers jeux Sega

Rien d'officiel, mais le tiercé gagnant des habituelles sources bien informées est le suivant :

- Virtua Fighter 3 (bien avancé)
- Virtua Fighter 4 (dont le développement sur Naomi vient de débuter)
- Sega Rally 2
- Scud Race + (bien avancé)
  Un RPG basé sur les personnages de VF 3
- Sonic 3D (un épisode inédit)
- Virtual On
- Jurassic Park The Lost World
- Virtua Striker



EDITEUR : WARP
MACHINE : DREAMCAST
SORTIE : NOVEMBRE 98 AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : NON COMMUNIQUÉE

D2, le premier jeu Dreamcast



D2, le nouveau jeu de Warp à qui on doit le premier D et Zero Enemy sur Saturn, fera partie des premiers titres disponibles sur Dreamcast. Il s'agit en fait du premier et seul titre annoncé officiellement pour le moment sur la nouvelle console de rêve de Sega.

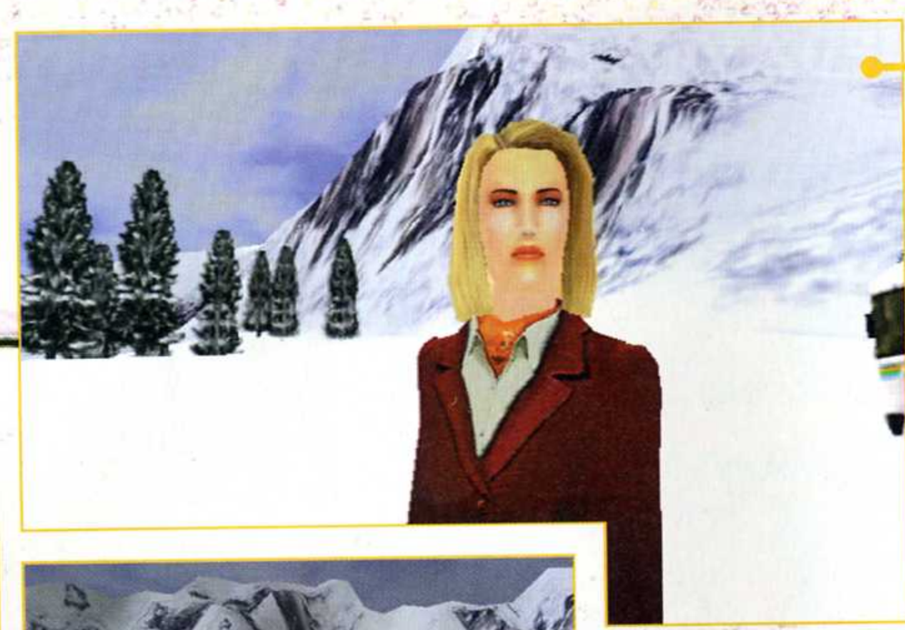


Au bout d'une presqu'île, se dressait une ville imaginaire, mais qui mettait bien en avant les capacités graphiques de la nouvelle console de Sega.

D2 est une vieille connaissance. Il y a un peu plus d'un an, Joypad vous avait présenté des images de ce jeu destiné, à l'époque, à la mort-née M2. Mais, tel le Phoenix, le jeu poursuit son petit bonhomme de chemin, sur Dreamcast désormais. Il semble que le style et le scénario aient un peu changé entre temps. Notamment on se souvient de la version M2 où les combats se déroulaient comme dans un jeu d'action, l'épée ou le flingue à la main (suivant l'époque et le héros que vous manipuliez), avec votre personnage vu de dos, au premier plan. La version Dreamcast de D2 utilise une approche différente et, disons-le, nettement moins satisfaisante : en mode combat, votre personnage disparaît de l'écran pour laisser la place à un curseur.Vous voyez la scène à travers les yeux du perso et il suffit de déplacer la cible sur l'ennemi et de presser sur le bouton action pour faire feu. Bref, on se croirait revenu aux jeux vidéo d'il y a dix ans. D2 paraît très beau et très impressionnant, mais ces séquences de combats sont moins convaincantes. Même si Warp n'a jamais été très doué en matière de jouabilité, on attendait un peu mieux ! Toutefois le soft n'en est qu'au début de son développement, et tout peut encore changer. Les premières images de la version Dreamcast devraient vous permettre de vous faire une meilleure idée de ce qu'il sera. Un titre visiblement pas comme les autres.







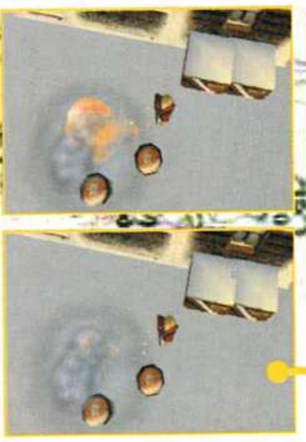
Le visage de Laura est formé de presque deux mille polygones plutôt que d'une seule texture.

Le jeu est encore loin d'être terminé. Il reste plusieurs réglages comme le fait que ce 4x4 s'enfonce dans la neige alors que Laura gambade comme un cabri.



Un jeu d'aventure en 3D temps réel

Un scooter des neiges fonce sur vous, c'est le moment d'aller visiter un autre coin de la montagne.



Un des bons moyens de se débarrasser des machins verts un peu trop pressants consiste à attendre qu'ils s'approchent des bidons d'essence et à tout faire sauter en tirant dessus.



C'EST GRAVE, DOCTEUR ?





Photo : SDP/GENELUX PRESS

Docteur Shigeru MIYAMOTO
Nintendologue

Attaché aux consoles Nintendo 64
Spécialistes de vos émotions
Traitement par jeux d'action, de rôle, de course, de sport...

Bilan E3 - 98 :

Meilleur jeu d'action sur console : GoldenEye 007*
Meilleur jeu de course sur console : Diddy Kong Racing*
Meilleur jeu de sport sur console : ISS 64*
Meilleur jeu de combat sur console : WCW vs NWO World Tour*
Meilleur jeu sur console toute catégorie : GoldenEye 007*

Traitement à suivre :

Banjo & Kazooïe (dès mi-juillet)
F1 World Grand Prix (dès mi-août)
ISS 98 (Dès septembre)
Earth Worm Jim 3D (dès septembre)
Mission Impossible (dès septembre)
Holy Magic Century (dès octobre)
Turok 2 (dès octobre)
Yannick Noah (dès octobre)
1080° Snowboarding (dès mi-octobre)
Fifa 99 (dès novembre)
F-Zero 64 (dès novembre)
Tonic Trouble (dès novembre)
V-Rally (dès novembre)
Conker's Quest (dès mi-novembre)
The Legend of Zelda : The Ocarina of Time (dès fin novembre)
Star Wars 2 (dès mi-décembre)

Et plus de 40 titres jusqu'à Noël.

***Les 1er Interactive Achievement Awards (Oscar des jeux vidéo aux Etats-Unis) ont été décernés à l'E3 en mai 98. 5 des 7 oscars du meilleur jeu de l'année, toutes consoles confondues, reviennent à Nintendo 64.**

64, Bd des Trois Dimensions, Marioland
Permanence les lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche...




7 démos jouables +
4 videos = 11 bonnes raisons
de craquer le 8 juillet 98
PlayStation Magazine
MediEvil, Sony fête Halloween en 3D !
PlayStation Magazine
Entre deux bains
de soleil, regardez
les vidéos de :
Godzilla, le film
Heart of Darkness
MediEvil
Spice World
Blast Radius
Bomberman World
Circuit Breakers
Colin McRae Rally
Theme Hospital
Treasures of the Deep
Gravitation
(jeu Net Yaroze)
Cet été grâce à PlayStation
Magazine et son CD faites plaisir
à vos doigts reposés, jouez à :
En vente chez votre marchand de journaux

SPECIAL E3 ATLANTA '98

Ce mois ci, l'actualité nippone se fait discrète pour laisser la place au salon de l'E3, la grande vedette de l'été. Les otakus en puissance pourront toutefois se réjouir de l'arrivée du célèbre Manga de Kishiro sur PlayStation, Gunnm. Pour les autres, près de 60 pages dédiées au salon d'Atlanta n'attendent que d'être lues. Un maelstrom de révélations et d'images sur les futurs hits de la rentrée et de l'année prochaine concocté avec amour, histoire que vous ne trouviez pas le temps trop long sur le sable chaud des plages surpeuplées. A vos lunettes !





ATLANTA 98



E3

UN TÊTE À TÊTE SONY-NINTENDO

■ L'E3, traduisez l'Electronic Entertainment Expo, se tenait des 27 au 30 mai dernier pour la dernière fois à Atlanta avant de rejoindre, dès 1999, Los Angeles. Des centaines de mètres carrés de stands où se trouvaient exposées toutes les dernières nouveautés des jeux vidéo consoles mais aussi PC ou encore les derniers accessoires à la mode. Pas question de venir à l'E3 pour s'amuser, puisque seuls les professionnels du milieu y étaient admis, de larges panneaux précisant aux diverses entrées que le show était interdit aux moins de 18 ans. Une fois dans l'enceinte, assourdis par les milliers de décibels surgissant des quatre coins de chaque stand, les distributeurs, éditeurs et développeurs pouvaient alors commencer leur commerce alors que les journalistes enquêtaient à la recherche du dernier scoop, de la dernière révolution ludique ou technologique.

OÙ SONT LES SURPRISES ?

On se souvient, non sans une certaine nostalgie, de ces salons où l'on avait découvert des Aladdin Megadrive et autres Killer Instinct Super Nintendo. Des titres sortis de nulle part qui créaient la surprise et suscitaient l'enthousiasme. L'année dernière encore, une pauvre vidéo de Metal Gear Solid, perdue au fin fond du stand Konami, nous avait laissés dire que l'oeuvre de génie n'était pas loin. Cette année, pas de surprise, juste la confirmation des tendances, la présentation de jeux plus finis qui, pour certains, avaient déjà été présentés il y a un an (le syndrome Nintendo). Restait la Dreamcast de Sega... pas présente sur le salon et annoncée lors d'une conférence tenue à huis clos dans une salle de cinéma d'Atlanta. Mais chez Sega, il n'y avait que ça...



Sony, écrans géants, des dizaines de bornes et des jeux étonnants qui nous garantissent des dizaines d'heures de jeux en perspective.



Un aperçu de la déco. d[e] la Fox Interac[tive]



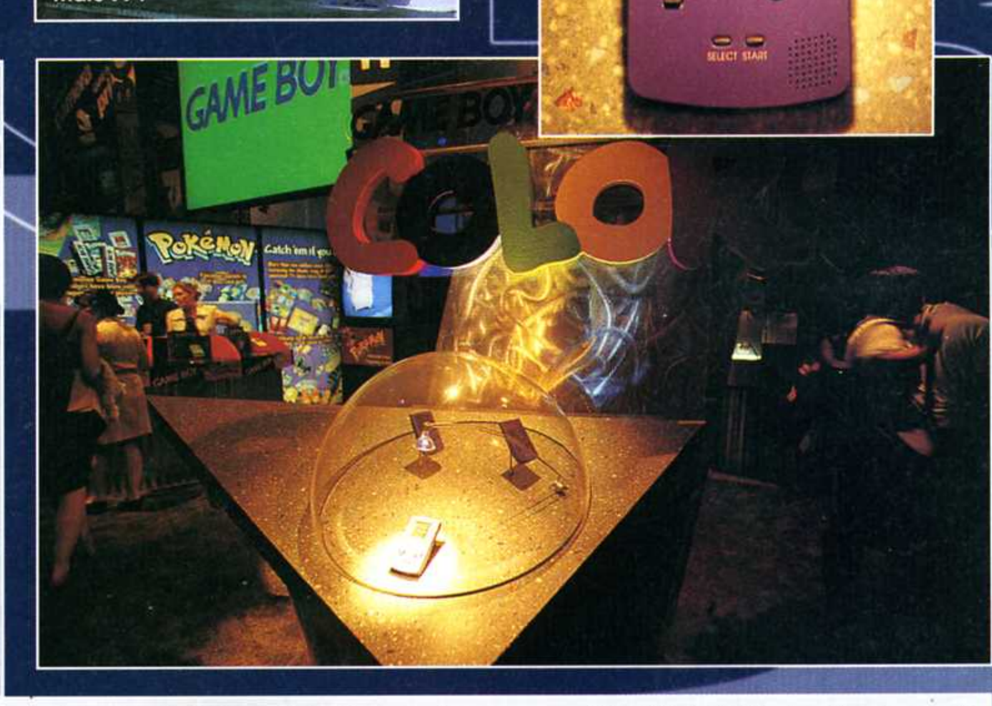
Nintendo, au milieu des fumigènes des stands voisins, pour une présentation de Zelda 64 étonnante et de Perfect Dark, la suite non officielle de GoldenEye.

L'E3 cuve 98, la mort de la Saturn

Gilian Anderson en pleine séance de dédicace pour la sortie du jeu sur PC CD-Rom, d' X-Files. La version PlayStation sera repoussée au mois de mars 99 !

GAME BOY COULEUR !

La Game Boy couleur dont la sortie est prévue pour la fin d'année était aussi présentée avec, à l'écran, une simulation d'aquarium. Rien d'autre sur cette machine, aucune information. Il nous faudra patienter pour en savoir plus sur cette console attendue depuis près de dix ans maintenant.



SEGA LE CALME AVANT LA TEMPÊTE

Car il faut bien l'admettre, en dehors des annonces quasi secrètes faites sur la Dreamcast (disponible dans nos vertes contrées à la fin d'année 99), Sega ne proposait aucun titre inédit Saturn. Autant le dire, la Saturn est désormais morte et enterrée. Les autres éditeurs ne présentaient, eux non plus, aucune nouveauté Saturn. Autant dire qu'il y a peu de chance, si l'on excepte Deep Fear développé au Japon, de voir des titres foncièrement nouveaux sur cette machine... Ne manquait qu'une musique de requiem sur le stand Sega. L'occasion pour Nintendo de se démarquer en offrant des softs qui, pour tous ceux qui étaient venus en 1997 sur le même show, avaient un air de déjà vu.

NINTENDO, LES JEUX ARRIVENT (SI, SI, C'EST VRAI !)

Banjo Kazooie et son copain l'écureuil Conker revenaient, un an après, faire les vedettes sur le stand Nintendo, ce qui, lors d'une conférence de presse, permettait à Nintendo de dire : «nous avons du retard oui, mais nous avons voulu privilégier la qualité avant tout». Ben oui. Aux côtés de ces deux blockbusters de la plate-forme, Zelda 64 a aussi fait forte impression et peut, avec Metal Gear Solid, faire figure de meilleur titre console du salon. Mais là encore, il ne s'agissait pas d'une surprise, le jeu ayant été déjà présenté en France lors du récent salon du jouet. D'autre part, l'énigmatique Perfect Dark (suite non officielle de l'excellent GoldenEye) était aussi projeté dans une salle obscure. Toutefois, aucune image n'était disponible avant notre impression. Reste enfin cette profusion de softs Nintendo 64, toutes proportions gardées bien entendu. Qu'il s'agisse de WipEout 64, Hybrid Heaven, San Francisco Rush 2, Mortal Kombat 4, Extreme G2, etc., les titres N64 ne manquaient pas. En attendant de les voir en magasins, ce qui devrait bien arriver un jour, l'E3 pouvait laisser espérer des jours meilleurs aux possesseurs de N64, bien que la qualité ne soit pas forcément toujours au rendez-vous (le WipEout 64 de Psygnosis nous a ainsi laissés sur notre faim).

ET SONY DANS TOUT ÇA ?

La PlayStation pouvait aussi se targuer d'afficher quelques titres étonnants parmi lesquels Metal Gear Solid, Spyro, Tekken 3, Alien Resurrection, Kensei ou bien encore Silent Hill, à côté d'autres titres de moindre importance dont vous trouverez le détail des plus remarquables dans les pages qui suivent. Alors que Sega disparaît du marché jusqu'au 20 novembre prochain, date de la sortie de la Dreamcast, et que Nintendo semble avoir bien du mal à combler le fossé qui le sépare de l'inventeur de walkman, Sony poursuit son chemin tout en travaillant, dans le plus grand secret, à l'élaboration de la PlayStation 2. Nous avons tenté d'en savoir plus en interrogeant Ken Kutaragi (voir pages suivantes) qui, sur le sujet d'une PlayStation 2 reste très évasif. Bref, ce salon aura été à l'image de l'année 98, un peu morose où seule une poignée de titres parvient à retenir l'attention. Un année de répit après une année 97 très animée et en attendant une année 99 durant laquelle la Dreamcast pourrait bien révolutionner le genre du jeu sur console ce qui forcerait Sony à fourbir ses armes et à présenter sa nouvelle machine.



«Mon rêve ?
Le divertissement
à l'échelle mondiale !»
Ken Kutaragi



Kutaragi et la Dreamcast

Est-il encore la peine de le présenter ? Pour ceux qui prendraient le train en marche, Ken Kutaragi n'est autre que l'Executive Deputy President de Sony Computer Entertainment Incorporated... Plus communément surnommé «créateur de la PlayStation», console qui n'a pas fini de nous surprendre. S'il n'a pas souhaité s'étendre sur la PlayStation 2, pourtant en cours de développement, Monsieur Kutaragi s'est toutefois gentiment prêté au jeu des questions-réponses. A vos cahiers.

Joypad : Sega vient d'annoncer la sortie prochaine (du moins au Japon) de la Dreamcast, super console très prometteuse. Qu'en pensez-vous ? Croyez-vous que cela puisse être «dangereux» pour la PlayStation ?

Ken Kutaragi : Je n'ai, personnellement, pas encore eu l'occasion de voir des images de jeux prévus sur la Dreamcast. Il est par conséquent difficile de me prononcer. Tout ce que je sais, c'est que les spécificités techniques de cette nouvelle machine sont excellentes... Je sais aussi que la PlayStation dispose actuellement de centaines de titres meilleurs les uns que les autres alors que la Dreamcast a tout à prouver en terme de soft...

Comment voyez-vous l'avenir de la PlayStation ?

Côté jeux, je me fie à GT. Gran Turismo a surpris tout le monde, moi y compris ! Ce titre montre que la PlayStation n'a pas fini de nous étonner. Pour moi, le rêve devient réalité. Sony est parvenu à imposer non seulement un nouveau standard dans le monde du jeu vidéo mais aussi une nouvelle image. Je pourrais presque affirmer que nous sommes au début d'une nouvelle ère dans le domaine de l'industrie du loisir.

Sony Computer a récemment présenté le PDA (Personal Digital Assistant), périphérique novateur. Selon vous, que va-t-il apporter au consommateur ?

La possibilité, par exemple, de mémoriser les particularités d'un personnage de jeu quelconque pour ensuite s'en servir chez un ami possesseur d'une PlayStation ou d'un PC, le PDA



pouvant aussi se brancher sur un micro-ordinateur. Le PDA est un moyen d'échanger des messages et des informations entre joueurs. Un véritable outil de communication entre amis sans avoir recours à un modem.

Lorsqu'on interroge des développeurs, nombreux sont ceux qui affirment que l'avenir des jeux vidéo se situe dans les réseaux...

Je ne pense pas que cela soit la prochaine étape dans le monde des consoles. L'infrastructure pour dialoguer et échanger des informations efficacement via un modem est loin d'être au point, quel que soit le pays. C'est pourquoi nous misons sur le PDA... dans un premier temps. Le PDA est simple d'utilisation et ne demande aucune connaissance en matière d'informatique.

Ne serait-ce pas, en quelque sorte, le nouveau «link» ?

La mise en circulation du link n'a effectivement pas été couronnée de succès car il coûte trop cher de s'en servir. Deux télévisions, deux consoles, deux jeux... Le PDA offre de nouvelles opportunités pour communiquer d'une console à une autre, plus facilement. Un projet très ambitieux, avouons-le.

Sega a prévu l'équivalent d'un PDA pour la Dreamcast, semble-t-il. L'idée vous aurait-elle été dérobée par ce concurrent ?

[Rires] Dans ce milieu, les idées fleurissent à une vitesse folle. Je crois que nous avons eu la même idée au même moment. Cela prouve que le PDA s'inscrit dans la logique de l'évolution du marché.

Que pensez-vous du marché européen actuellement comparé aux marchés américians et japonais ?

Le marché européen nous a beaucoup apporté. Nous entretenons d'excellentes relations avec Sony Computer Entertainment Europe. Personnellement, je suis très agréablement surpris de constater à quel point la PlayStation est plébiscitée en Allemagne, au Royaume-Uni et en France.

Miyamoto, le bon génie de Nintendo

Shigeru Miyamoto était aussi présent lors de cet E3 afin, entre autre, de faire le tour des diverses productions sur Nintendo 64 mais aussi sur PlayStation et PC CD-Rom. C'est ainsi que Miyamoto s'est attardé sur le stand Ubi Soft afin d'essayer les multiples titres de l'éditeur français. L'occasion aussi pour le créateur de Mario et Zelda d'en apprendre un peu plus sur la Dreamcast. Alors que Zelda 64 arrive à terme, on peut parier que Shigeru est d'ores et déjà au travail sur d'autres titres comme, peut-être, un certain Mario 64 n°2 qui pourrait bien être une surprise de Nintendo pour la fin d'année 98.



Final Fantasy VII a fait un carton en Europe. Il s'agit pourtant d'un jeu au look plutôt japonais...

Peut-être, mais je crois que le divertissement est un concept universel. Vous appréciez la musique anglo-saxonne ? Pourquoi n'aimeriez-vous pas jouer à un jeu japonais ? Dans le cas de FFVII, son succès en Europe est un rêve devenu réalité.

Squaresoft et Electronic Arts se sont rapprochés l'un de l'autre. N'avez-vous pas peur que Squaresoft, l'un des plus importants partenaires de Sony, ne s'éloigne quelque peu du constructeur ?

Non, pas du tout. De cette association peut naître des idées et des concepts de jeu complètement inédits. Ce sont des éditeurs/développeurs qui misent pleinement sur l'avenir... Quant à Square, vis-à-vis de Sony, il faut savoir que nous partageons un rêve commun depuis plusieurs années et que ce rêve est loin d'être arrivé à terme.

Quel est votre rêve ?

Le divertissement à l'échelle mondiale ! La musique a explosé voici plusieurs siècles. Les jeux vidéo existent depuis un peu plus d'un quart de siècle. Il y a donc encore tout à créer, à inventer. Le meilleur reste à venir et nous - Sony Computer - sommes là pour donner naissance à de nouveaux standards et à une ère nouvelle en matière d'amusement.



ATLANTA 98



EDITEUR : KONAMI
GENRE : ESPIONNAGE TACTIQUE
DISPONIBILITE : 27 NOVEMBRE 98

C'est avec une grande facilité que Metal Gear Solid s'est imposé comme LE titre PlayStation du salon. De nombreuses bornes permettaient d'y jouer, sur 3 démos différentes et, moyennant 30 minutes d'attente, ce bonheur fut à notre portée...

METAL GEAR SOLID

■ Donc ça y est. On a enfin pu y jouer, et longtemps encore... Pas de déception, pas même le moindre petit regret, juste un rendez-vous de raté pour cause de jeu intensif ! Bien sûr, il nous fut impossible de juger de sa durée de vie, ou d'appréhender très précisément l'ensemble des surprises que nous réserve le titre.

JUSTE POUR LE PLAISIR

Vous allez nous haïr, mais on est obligé de vous le dire : c'était fantastique. Les trois niveaux montrés ont drainé beaucoup de monde, que ce soit sur le stand Konami ou sur celui de Sony qui présentait également le jeu. L'ambiance accapare toute l'attention du joueur et, dès que vous vous faites repérer, c'est le stress : un compteur rouge apparaît sur l'écran tandis que l'alarme retentit violemment et que les terroristes s'affairent. Au début, vous n'avez que vos poings et, ne pouvant vous défendre efficacement, les vibrations de la manette à chaque impact déchargent autant d'adrénaline dans vos veines... Sinon, nous n'avons rien découvert de vraiment nouveau car tout a déjà été dit sur le gameplay (cf précédents numéros). Toutefois, nous avons pu nous rendre compte à quel point Konami a soigné la réalisation d'une part et la maniabilité d'autre part. Metal Gear Solid est intuitif, facile à prendre en main, et les possibilités offertes sont vastes. Quant à l'aspect technique, si ce n'est pas aussi époustouflant qu'un Legacy of Kain : Soul Reaver (le plus beau jeu PlayStation du salon), ça n'en reste pas moins extraordinaire. Animations, fluidité du moteur, intelligence artificielle des ennemis, scènes animées d'ambiance, tout est aux petits oignons. Un chef-d'œuvre incontestable au réalisme effarant. Mais l'aura-t-on à temps en France ? Konami France confirme la date du 27 novembre, alors que des rumeurs courent sur un décalage jusqu'en juin prochain, c'est-à-dire en 1999 ! Priez avec nous pour qu'elles ne s'amplifient pas jusqu'à devenir réelles...

Les réactions des ennemis parlent d'elles-mêmes : après avoir tapé contre cette caisse, celui-ci vient vérifier ce qui se passe !



Vous surprenez le dialogue de quelques-uns des terroristes ; il est temps d'utiliser votre radio transmetteur !

En haut à droite, le décompte rouge flashant à l'écran dans l'unique but de vous stresser. Ce camion vous offrira peut-être de quoi vous en sortir.

Un jeu qui n'en finit plus de se faire attendre, et se présente de jour en jour comme le hit du siècle sur PlayStation



Chaque moment clé de l'infiltration est ponctué par de petites scènes temps réel, donnant une vision de la situation comme dans les films.





LE STAND DU SALON

Evidemment, comme chaque année, certains stands attirent du monde par leurs animations diverses et les gueulantes insupportables de speakers américains vantant les mérites d'un jeu. Chez Konami, on avait aussi mis le paquet, avec un écran géant passant régulièrement une séquence de 10 minutes sur MGS, et des hôtesses en treillis plutôt sexy. A défaut de vous montrer les hôtesses...





EDITEUR : MIDWAY
GENRE : BASTON
DISPONIBILITE : OCTOBRE 98

Sur la route sanglante de ses prédécesseurs, MK 4 reprend la recette désormais connue des affrontements résolument meurtriers où l'hémoglobine se déverse par litres entiers des corps torturés des Kombattants...

MORTAL KOMBAT 4

■ La série des Mortal Kombat n'a plus qu'un succès relatif. Du moins en France. L'apparition de MK4 dans les salles d'arcade, il y a quelques mois, n'a manifestement pas déclenché les passions, même si cet épisode semble plus intéressant que les précédents. Par ailleurs la plupart des joueurs attendent les versions PlayStation et N64 avec un intérêt rien moins que relatif. Les inconditionnels demeurent, bien sûr, et ils seront sans doute ravis d'apprendre que MK4 propose une palette de personnages grandement renouvelée. Ici, en fait, quinze personnages sont sélectionnables...

WINS: 00 SUB-ZERO 99 WINS: 00 SCORPION

Les deux frères ennemis face à face. Sub-Zéro vs Scorpion, la mésentente éternelle.

LA FINE ÉQUIPE

Les protagonistes déjà connus de la série sont les suivants : Rayden, Liu Kang, Reptile, Scorpion, Sub-Zero, Sonya, Jax et Johnny Cage. A côté d'eux, se trouvent sept nouveaux personnages, chacun possédant son histoire et ses propres motivations : Kai (allié de Liu-Kang), Shinnock (un dieu banni par Rayden qui cherche à se venger), Reiko (général de Shinnock), Jarek (ancien membre du clan de Kano, maintenant allié à Sonya Blade), Tanya (habitante d'Edenia, un royaume parallèle), Fujin (dieu du vent, ami de Rayden) et Quan-Chi (sorcier maléfique responsable de la libération de Shinnock). Toujours emprunt de mysticisme, MK4 suinte la même ambiance sombre et malsaine en reprenant, en gros, la jouabilité des anciens épisodes (avec les incontournables Fatalities). Seule nouveauté remarquable : la présence d'armes (masses, haches, épées...) dont on peut se servir au cours du jeu. Leur utilisation se révèle être un avantage, bien sûr (une arme peut être lancée) mais vous pouvez aussi être désarmé, et c'est alors votre adversaire qui s'amuse à vous faire peur en effectuant de grands moulinets avec sa massue fraîchement acquise... Promettant d'être encore plus complet que l'arcade (avec d'autres décors, de nouveaux costumes, des personnages cachés...) MK4 devrait tenir ses promesses sans toutefois révolutionner le genre. Mieux réalisé que ses prédécesseurs, avec cette fois des personnages en vraie 3D et des changements d'angles de caméra dynamiques ce titre pourrait encore une fois convaincre les fans absolus de la série. Quant aux autres, ils y jetteront sans doute au moins un coup d'oeil par curiosité, comme d'habitude...



Tout dieu du tonnerre qu'il est, Rayden ne résiste pas aux assauts furieux de Liu Kang.

Une suite sans surprises qui semble toutefois beaucoup plus réussie graphiquement

Fujin, dieu du vent, envoie voler ses adversaires comme de simples brindilles.





EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : FIN 98

L'un des best-seller N64 est de retour. Et après l'avoir vu tourner, on peut d'ores et déjà affirmer que Turok 2 sera lui aussi un succès !

TUROK 2 SEEDS OF EVIL

En détruisant le chronoscepter du premier épisode, notre gars Turok a en réalité super gaffé... l'énergie de l'arme a éveillé le Primagen, sorte de dieu enfermé par le pouvoir de 5 totems d'énergie au sein d'un vaisseau spatial enterré dans des contrées perdues. Un scénario certes au bord du minable, mais peu importe, il ne s'agit pas du comic book mais bien du jeu, qui ne devra pas être perçu autrement que comme un vaste prétexte à la destruction massive !

ÇA VA PÉTER DE PARTOUT !

Le principe reste tout à fait le même : Doom-like 100 %. En revanche, l'ensemble de la réalisation tire le titre vers l'avant, avec des effets tels qu'on en a jamais vus sur la console Nintendo : chutes d'eau en mouvement avec effets de transparence, dynamique du décor qui explose de toutes parts, brume... des décors superbes, mais aussi un gameplay revu avec des ennemis plus variés (45 différents), plusieurs routines d'IA totalement différenciées, fonction de la race, et des niveaux plus vastes avec de nombreuses portions cachées. Enfin, pour finir en beauté, deux modes multijoueurs : le bloodlust, mode classique paramétrable suivant le temps, le nombre de morts, et qui peut être joué en équipe, et le frag tag, où l'un des joueurs est désigné comme étant l'homme à abattre, poursuivi par les autres qui sont les seuls armés. Ce joueur doit alors trouver le check point pour se débarrasser de ce statut encombrant et désigner un autre pigeon... Turok 2 s'annonce comme le meilleur soft du genre sur N64 !









Iguana n'a révélé que trois niveaux sur les huit prévus dans la version finale : les environnements promettent variété et originalité.



Avec son mode multi-joueurs, Turok 2 semble approcher la perfection



Ruines, anciennes cités, les décors sublimes sont pour le moins torturés.



La tension constante plaira aux amateurs d'action, ainsi que les décors explosant de toutes parts et les monstres plus nombreux.

L'ÉQUIPE GAGNANTE

Chez Iguana, on a confiance, et pour cause : Turok 2 devrait imposer un nouveau standard technique sur N64, comme le premier en son temps. Ci-contre, les futurs-heureux-artistes-designers qui travaillent sur le titre.







EDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS
GENRE : ACTION-AVENTURE
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98

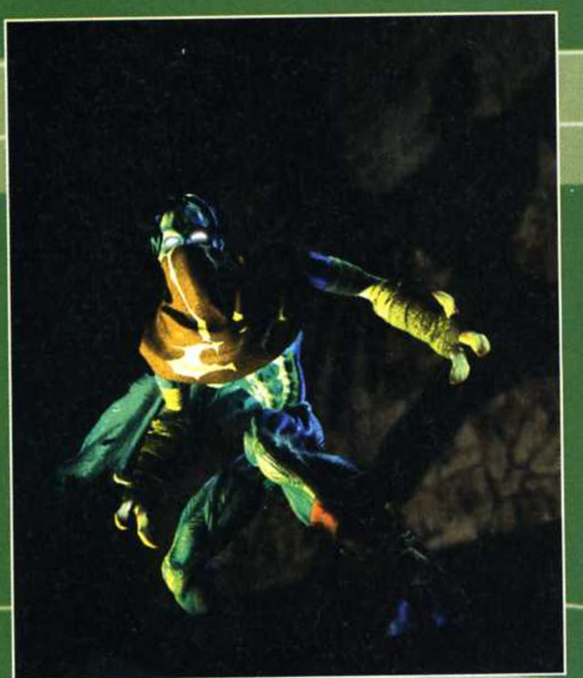
Le constat est simple : la suite de Legacy of Kain s'annonce extraordinaire, au même titre que Metal Gear Solid. J'en ai même repris 3 fois, du Soul Reaver, tellement c'était bon, sans indigestion aucune !

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

■ Sur un salon, c'est toujours un peu le même principe. Il y a les jeux qu'on attend, ceux qui surprennent agréablement, ceux qui font tiépi et ceux dont on est sûr qu'ils seront les meilleurs jamais vus sur la machine. Soul Reaver fait partie de cette dernière catégorie, au même titre que Metal Gear Solid.

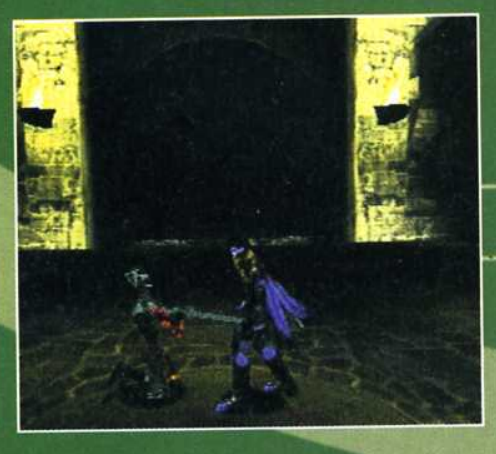
LE PLUS BEAU JEU PLAYSTATION À VENIR !

On vous en a déjà parlé dans le dernier numéro, cette fois nous avons pu jouer sur une version plus avancée, pendant presque 1 heure. Cette suite (cf. Joypad 76) dispose d'atouts techniques jamais rencontrés et d'un gameplay qui promet. En bref, ça va tuer grave. Pour la deuxième fois Raziel ressuscite, et après être devenu un vampire, le voilà dans la peau d'un Reaver, sorte d'ange de la vengeance et de la destruction qui absorbe non pas le sang mais l'âme de ses victimes. Dans le rôle de ce vengeur d'un nouveau genre, vous allez ainsi parcourir à nouveau un Nosgoth qui n'a plus rien de commun avec ce que vous avez pu connaître dans le premier. Cette fois, c'est en 3D, d'une finesse et d'une fluidité jamais vues sur console. Le décor morphe en temps réel lorsque vous passez du plan matériel à celui des esprits, les colonnes s'inclinant, les murs se déformant, les éclairages se modifiant avec un effet saisissant ! Côté personnages, vous affronterez 11 boss, 20 ennemis différents, et certains persos se souviendront de vos agissements, décidant ensuite de vous aider ou non ! Avec Metal Gear Solid, je ne le répéterai jamais assez, Soul Reaver est le projet PlayStation le plus ambitieux du salon, un futur must !












En combat, il suffit de maintenir R1 pour faire toujours face à l'ennemi et esquiver ainsi par des pas chassés avec la manette directionnelle.






Les vampires étant immortels, il faudra trouver différents moyens pour les tuer, comme l'empal, l'eau, ou encore le feu.



Soul Reaver dispose du moteur 3D le plus puissant à ce jour sur PlayStation !



SOUL REAVER SUR DREAMCAST ?

Nous savons d'ores et déjà que Soul Reaver sera adapté sur PC. S'avouant intéressé par le développement sur la Dreamcast de Sega, et sachant que celle-ci tourne grâce à Microsoft Windows CE, il n'est pas impossible de retrouver tôt ou tard ce titre exceptionnel, l'adaptation ne demandant pas beaucoup d'efforts...





EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : ACTION/COMBAT
DISPONIBILITE : FIN 98



T'AI FU

Dans ce jeu développé par DreamWorks (alias Monsieur Spileberg and Co), le joueur contrôle un tigre expert en arts martiaux condamné à l'exil par les animaux de la jungle pour avoir massacré sauvagement une confrérie bouddhiste de pandas ! Ce jeu d'action/aventure en 3D temps réel laissant la part belle à la baston, la rédemption et la vengeance du dernier représentant du clan des gros chats oranges à rayures noires se fera évidemment dans une orgie de gnons. Malgré ses 20 niveaux exotiques, sa «Morph-X technology» énigmatique et son dossier de presse particulièrement verbeux, T'ai Fu ne nous a pas vraiment transcendés, ni convaincus.

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : ACTION/COMBAT
DISPONIBILITE : FIN 98



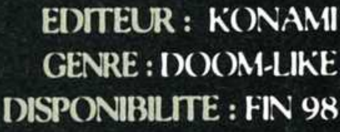


X-MEN

Ceux qui ont apprécié le jeu de bastons basé sur les X-Men (développé par Acclaim de la licence originale de Capcom) seront impatients de voir la sortie de ce nouvel opus d'Activision. Dans cette mouture, les héros seront modélisés en 3D texturée et profiteront de l'apparition de nouveaux personnages tels que Mr. Sinister, The Brood et Gambit. Pour l'instant, seuls deux mutants ont été élaborés (Wolverine et Iceman) et aucune autre information d'importance n'a été communiquée. Ceci dit, les habitués du genre ne seront pas trop dépaysés, nous pouvous en être quasi sûrs. On s'attend en effet toujours à (re)trouver des coups spéciaux tous plus exagérés les uns que les autres (tout l'écran est subitement illuminé), et l'apport de la 3D, chose nouvelle pour ce titre, devra faire ses preuves. Quant à l'animation, nous n'en savons pas plus à son sujet, puisque nous n'avons pu le voir tourner. C'est donc dans la perspective la plus floue que nous attendrons les prochaines images et infos du jeu pour plus de données.







EDITEUR : KONAMI
GENRE : DOOM-LIKE
DISPONIBILITE : FIN 98



SURVIVOR DAY ONE





Annoncé par Konami comme un jeu événementiel, on ne peut qu'être envahi de scepticisme au vu de la démo présentée au salon. Les graphismes sont laids et les décors franchement vides. A part les quelques effets de lumière, les capacités de la N64 ne sont pas du tout exploitées. Quant à la représentation du jeu, elle rappelle celle utilisée par MDK et offre en sus une seconde vue faisant appel à un effet de transparence. De plus, l'arme de votre personnage se limite à la simple boule de feu... En attendant une meilleure version de Survivor, on n'est donc en droit de douter de l'excellence de ce titre qui devrait voir le jour fin 98 et qui est actuellement développé par Konami aux Etats-Unis.

EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ACTION 3D
DISPONIBILITE : FIN 98



SYPHON FILTER



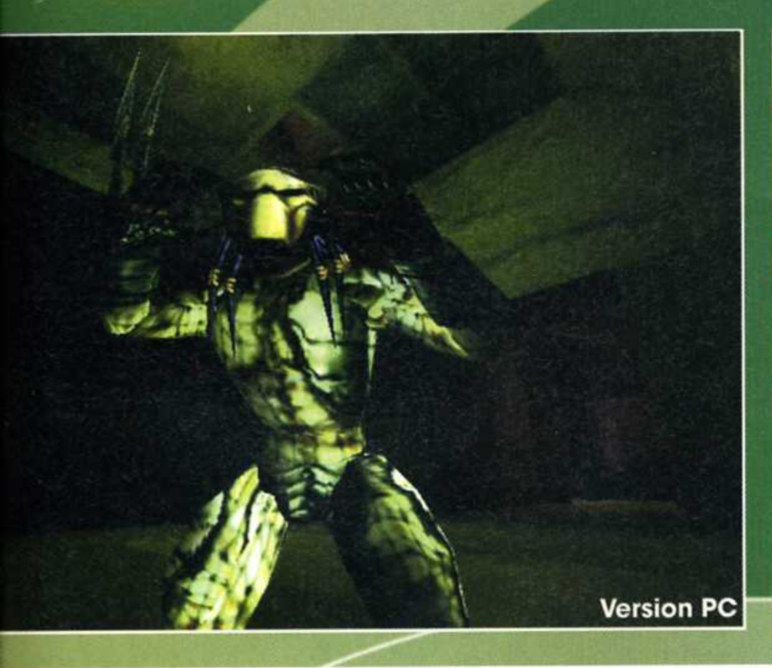
L'action se déroule dans le futur et vous incarnez Logan, un espion sur entraîné devant intercepter le virus du syphon des mains de techno-terroristes vindicatifs. Le soft est en 3D et fait penser à Metal Gear par son aspect commando, bien qu'il soit plus axé arcade. En effet, vous pourrez jouer les snipers ou utiliser des gadgets (genre les lunettes infrarouges) pour mener à bien vos opérations. Un total de sept mondes, seize niveaux et quatre boss est au programme des réjouissances. Sans atteindre le niveau de la réalisation de son concurrent de chez Konami, il sera tout de même intéressant de suivre de très près l'évolution de ce titre.

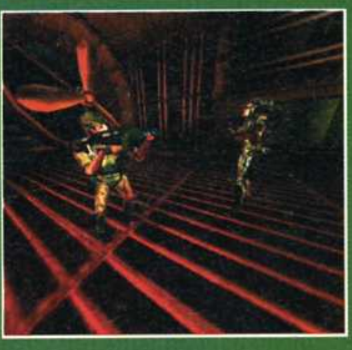




EDITEUR :
FOX INTERACTIVE
GENRE : DOOM-LIKE
DISPONIBILITE : FIN 98

ALIEN VS PREDATOR


Version PC





Adepte des affaires à trois, vous serez comblé par Alien VS Predator. En effet, vous pourrez incarner au choix le Predator (grand chasseur Rasta des étoiles), l'Alien (animal à la mâchoire musculeuse) ou le soldat humain. Bien entendu, chaque personnage possédera ses propres caractéristiques (vitesse de déplacement, armes, défenses naturelles...) et son propre scénario. Comme dans tous les softs du genre (Doom-like), la représentation est en vue subjective et l'environnement en vraie 3D mappée profitant d'un moteur assez performant. Prévu pour la fin 98, Alien VS Predator tiendra t-il ses promesses ? (photos version PC)

EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : SHOOT PREHISTORIQUE REMANIE
DISPONIBILITE : FIN 98





ASTEROIDS







Les esprits conservateurs seront heureux d'apprendre qu'une nouvelle version de l'ancestral Asteroids verra le jour sur la console de Sony. Rappelez-vous du titre original qui sévissait sur Atari 2600 et dont le but était de shooter de petits astéroïdes belliqueux pour créer un chemin vers les étoiles. Ici, le principe demeure le même avec cependant de grandes améliorations d'ordre technique. En effet, l'espace de jeu a été retravaillé ainsi que le rendu graphique qui est désormais à base de 3D texturée. Cela dit, espérons qu'au lieu d'être un énième mix, Asteroids saura sortir des pièges de la réactualisation facile à but purement commercial. Et là ce n'est pas gagné.





EDITEUR :
FOX INTERACTIVE
GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : AUTOMNE 98

PlayStation

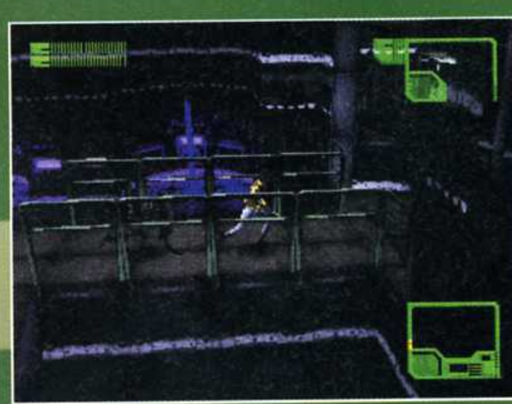
Deuxième titre de l'E3 dédié aux prédateurs féroces de Gigger, Alien Resurrection semble bien parti pour scotcher les joueurs devant leur petit écran. Un mix d'action et de réflexion qui s'annonce un peu plus agité que le film. Prometteur.

ALIEN RESURRECTION

Si le quatrième opus de la série fétiche de la Fox n'a reçu qu'un accueil mitigé de la part des fans des polymorphes bio-mécaniques les plus acariâtres de l'univers, cette adaptation vidéo-ludique du film controversé de Jeunet devrait être, si tout se passe bien, nettement plus convaincante. Développé par Argonaut Software (Starfox) en étroite collaboration avec le staff du film, Alien Resurrection se définit, à l'instar du titre sorti il y a quelques années sur Nintendo, comme un jeu d'action/aventure à la troisième personne dans lequel l'usage de votre cerveau spongieux sera aussi utile que celui de votre arsenal fourni (ouf !). L'action se situe évidemment à bord du vaisseau militaire de recherche scientifique Auriga et le but ultime de votre mission catastrophe consiste à mettre fin aux expériences de clonage du Dr Wren en déclenchant le système d'autodestruction de l'appareil avant que ce dernier n'atteigne notre bonne vieille planète bleue. Mais avant d'en arriver là, vous devrez traverser dans le stress pas moins de 13 niveaux immenses d'un réalisme saisissant comprenant chacun des objectifs bien précis : soudure de porte, incinération des clones, search & destroy, etc. Voilà qui devrait nous changer du rythme mollasson du film. Autre bonne surprise, il sera possible d'incarner 5 personnages - Ripley, Call, Johner, Distephano et Christin, disposant tous d'attributs, d'aptitudes et d'armement totalement différents. A ce stade du développement, le titre de Fox Interactive s'en tire plutôt bien : l'environnement graphique, entièrement réalisé en 3D, rappelle vraiment le film et est totalement destructible (les vitres éclates, le sang des aliens fait fondre les structures et vos tirs laissent des traces dans les murs). L'ambiance sonore très travaillée contribue à rendre l'atmosphère du jeu encore plus étouffante. Les aliens ressemblent à des aliens. Enfin, le moteur 3D n'attire aucune critique. Seule la motion capture des héros nous a paru un peu strange, mais bon, logiquement ça ne devrait pas être trop difficile à corriger. Pour le reste, il faudra, comme le veut la coutume, patienter jusqu'au mois de novembre, date probable du test.

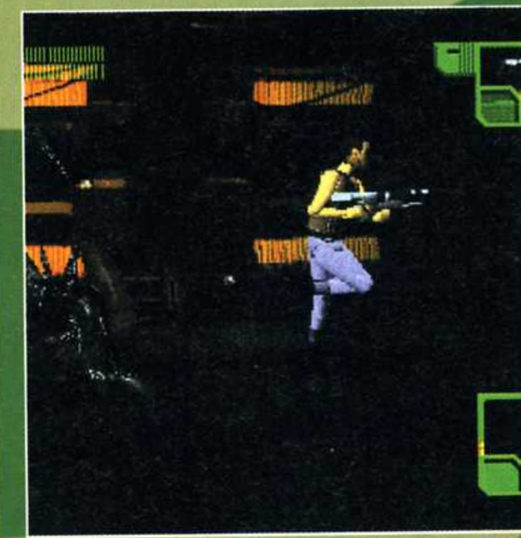


13 niveaux, 5 personnages et une ambiance stressante : la recette du succès ?









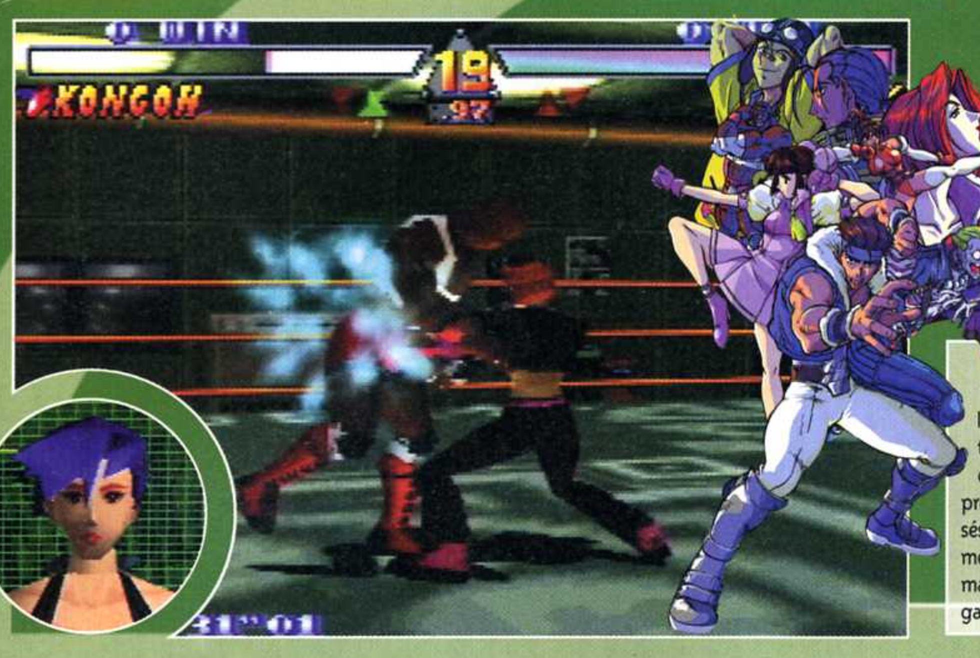


Action
ATLANTA 98



EDITEUR : KONAMI
GENRE : BASTON
DISPONIBILITE :
AOUT 98 EN VERSION U.S.

DEADLY ARTS





On ne peut imaginer aux vues des images de Deadly Arts qu'on a affaire à l'éditeur de Metal Gear tant la modélisation des combattants est indigne des capacités de la N64 et le design des personnages insipide. Le concept du soft repose sur la possibilité de créer son propre keum selon les différents critères physiques proposés : sexe, poids, couleur de cheveux, force... Graphiquement très similaire à l'exécrable Fighters Destiny, on voit mal comment en l'espace de deux mois le titre pourrait gagner en qualité. Chronique d'un zapping annoncé...

EDITEUR :
HASBRO INTERACTIVE
GENRE : SHOOT VIEILLOT
DISPONIBILITE : FIN 98







CENTIPEDE









Le rétro revient en force ! Seuls Adam et Eve pourraient se souvenir de Centipede, jeu datant de Mathusalem dont le but était de tirer sur des chenilles qui perdaient leurs anneaux. Tout cela pour vous dire que, profitant de la vague des remakes des grands classiques, Hasbro nous pondra donc pour la fin de l'année une nouvelle version en 3D profitant au passage des capacités de la PlayStation en la matière. Un soft véritablement amusant qui nous a bien distraits. Comme quoi les plaisirs simples...



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

OFFRE EXCEPTIONNELLE

LA PLAYSTATION + LA DUAL SHOCK 990F*

Joypad analogique vibrant : les sensations que vous ressentirez vous transporteront dans une nouvelle nouvelle dimension !

LES NOUVEAUTÉS PLAYSTATION



*Un nouveau jeu **de baston** aux enchainements rapides, aux **graphismes époustouflants** et aux personnages énormes ! **Un jeu innovant** : contre des attaques et aires de combats limités. **À ne pas manquer !***









*La nouvelle référence des simulations de rally par **les créateurs de Toka Touring Car** : 8 pays, 48 étapes, 12 voitures de rally, gestion des dommages, réglages techniques et réparartions, étapes nocturnes, surfaces multiples, 5 vues différentes, ralentis des course... **L'intégrale de la simulation !!***



Un exploit technique pour un jeu de rêve** : graphismes étonnants et réalisation parfaite alliés à un savant mélange d'énigmes pour un pur jeu de plateformes. **Des dizaines d'heures de jeu en perspective.





GRATUIT

Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !!



Tous les quatre ans, le monde entier retient son souffle pendant 90 mn : la finale de la Coupe du Monde. **EA SPORTS** est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98**. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes, ...

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football





Avec des zombies par légion, des ruisseaux de sang et de sacrés boss, ce nouvel épisode va encore **plus loin dans le gore**. Plus loin dans le mystère aussi, avec des **énigmes bien pensées et une aventure complexe**. Plus loin aussi dans le game-play et la durée de vie. Retrouver les survivants d'une ville zombifiée par un virus dévastateur. Les décors et le bestiaire sont **de toute beauté**, et les nombreuses séquences cinématiques en font un **véritable film à suspense**. À déconseiller aux âmes sensibles...

Voyage au cœur de l'horreur



La simulation de course du siècle

Grâce au nouveau kit de développement, l'incroyable se réalise : en exclusivité sur PlayStation, **un jeu à couper le souffle !** Possédant une **durée de vie fabuleuse**, **Gran Turismo** est sans contexte un **Mégahit** ! Réalisme, souci du détail autant graphique que cinétique, vitesse, échauffourés avec la console ou un second joueur, fluidité et, bien sûr, une **gifle esthétique**.





FUN Radio

Découvrez en **exclusivité** chez **Micromania**

les premières images du plus grand Salon International du jeu video au monde et des meilleurs jeux à venir !

En partenariat avec Fun Radio - Le Salon de l'E3 s'est tenu à Atlanta du 28 au 30 mai 98



NINTENDO 64

LA NINTENDO 64 + 1 manette

Les nouveautés NINTENDO 64



La simulation de course que nous attendions ! Un graphisme et une animation dignes de la Nintendo 64 : courez sur les **17 circuits des «Grands Prix» officiels !** Vous aurez également le choix entre les **27 pilotes** et les **27 voitures du championnat**. Ne manquez pas ce jeu incontournable sur Nintendo 64.

NEW







NEW

Plus fort que Mario 64, **Banjo et Kazooie**, le nouveau jeu de plateforme action arrive enfin sur votre console. En incarnant Banjo l'ours et Kazzoie l'oiseau, découvrez **un environnement 3D temps réel de toute beauté** avec des effets de lumière, une texture et une maniabilité hors du commun.





NEW

EA SPORTS est le seul à vous permettre de descendre sur le terrain avec le jeu officiel : **Coupe du Monde 98**. Ce jeu recrée une ambiance extraordinaire autour de **l'événement sportif le plus prestigieux** : modélisation des 10 stades, séquences vidéos présentées par Footix, Quiz Coupe du Monde, historique des équipes...

Le jeu officiel de la Coupe du monde de football

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64

* Voir conditions à la caisse

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

PROMOTIONS EXCEPTIONNELLES D'ÉTÉ AU FORUM DES HALLES

Vente de jeux recyclés repris dans les Micromania

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - 75001 Paris
Tél. 01 45 08 15 78

GRATUITE avec le 1er achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !



* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.

* Toutes les offres sont valables dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 août 98

8 NOUVEAUX MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES 2
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20 NEW

MICROMANIA MAYOL
Centre Ccial Mayol - 83000 Toulon
Tél. 04 94 41 93 04 NEW

MICROMANIA ORLÉANS
C. C. Place d'Arc - 45000 Orléans
Tél. 02 38 42 14 50 NEW

MICROMANIA ANNECY
C. C. Auchan-Epagny - 74330 Epagny
Tél. 04 50 24 09 09 NEW

MICROMANIA VITROLLE
Centre Ccial Carrefour Vitrolle - 13741 Vitrolle NEW

MICROMANIA NANTES
C.C. Beaulieu - 45000 Nantes
Tél. 02 51 72 94 96 NEW

MICROMANIA ECULLY NEW
Carrefour Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

MICROMANIA AUBAGNE
C. C. Auchan Barnéoud -13400 Aubagne
Tél. 04 42 82 40 35 NEW

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2 - Mo & RER Les Halles
Entrée Porte Lescaut - 75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Epine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.





EDITEUR : KONAMI
GENRE : COMBAT
DISPONIBILITE : FIN 98

L'année 98 s'annonce faste pour Konami qui n'a peur de rien et s'attaque décidément à tous les genres. Gros plan sur une simulation de combats qui promet.

KENSEI SACRED FIST





Les meilleurs combattants de la planète se réunissent pour participer à un grand tournoi d'arts martiaux... Ce motif scénaristique n'est en général associé qu'à un seul genre de jeu : celui de la baston. Une vingtaine de personnages répond ici présente, et chacun d'entre eux tente de démontrer la supériorité de sa propre technique en démolissant tous les autres. Question jouabilité, Kensei ne vous demande pas de gérer plus de quatre boutons : punch, kick, projection et contre. Ce dernier vous donne la possibilité de stopper net un coup de l'adversaire afin de le déséquilibrer avant d'amorcer une contre-attaque. L'intelligence artificielle de la machine est censée reconnaître les coups et les enchaînements que vous utilisez le plus souvent afin de les contrer et vous oblige de cette façon à varier vos attaques. Assez clean graphiquement, Kensei devrait subir encore quelques améliorations et se révéler plus fouillé. Au niveau de l'animation, le jeu tourne à 60 images par seconde, et les mouvements s'avèrent d'un réalisme étonnant. Le soft fait d'ailleurs un peu penser à Fighting Wushu, qu'on doit au même éditeur, mais en arcade. Censé être en développement depuis trois ans, Kensei - Sacred Fist devrait a priori tenir ses promesses. Cependant, on sait que dans le domaine, la concurrence est rude...



Balancer de grands coups de poings sur un gars cloué au sol n'est pas très fair-play, mais bon...



Certains coups puissants sont accompagnés d'une traînée d'étoiles, à défaut de sang...

Le premier jeu de bastons de Konami sur PlayStation

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : DEBUT 99



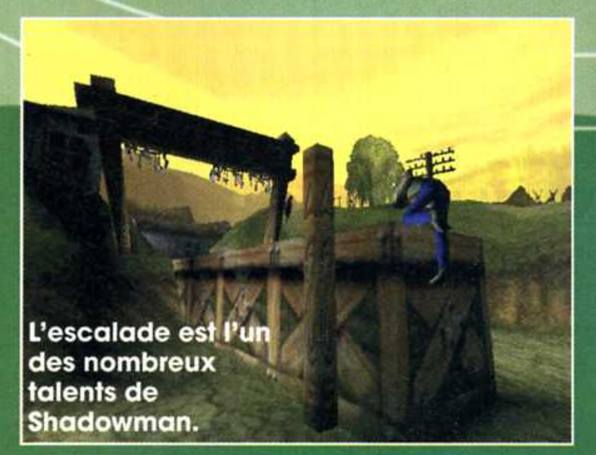
ATLANTA 98



Après le succès de Turok, c'est au tour de Shadowman de passer du monde des Comic-books à celui des jeux vidéo...

SHADOWMAN

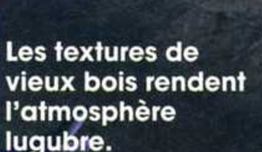




L'univers glauque fait référence au film Hellraiser...

L'univers de Shadowman mêle adroitement horreur et magie noire dans un environnement particulièrement inhospitalier. Issu d'une bande dessinée américaine, vous incarnez Mike Leroi, un homme paisible de la Nouvelle Orléans qui profite de pouvoirs vaudous étranges à la suite de l'implantation forcée d'un masque sacré (pas banal) effectué par un prêtre mystérieux. Investi d'une mission plus musclée que spirituelle, le titre propose de «casser» du tueurs fanatiques ainsi que du larbins de la Cabale dans le but de purifier notre planète de l'emprise de la magie noire. Pour se faire, Shadowman utilisera des armes conventionnelles (allant de la simple pétoire au rasta-bazooka) et usera, lorsque le danger se fera trop pressant, de son pouvoir vaudou surnaturel. Mais la traque des démons serait de tout repos si notre personnage n'était pas forcé de naviguer entre la réalité et les dimensions alternatives qui mènent aux enfers. Techniquement, la représentation du jeu est en 3D avec une vue à la troisième personne pour le héros qui rappelle le très désormais célèbre Tomb Raider. Néanmoins, le joueur aura la possibilité de déterminer ses propres angles de vue grâce à l'élaboration d'un nouveau moteur 3D développé par Acclaim qui se nomme VISTA (Virtually Integrated Scenic Terrain) et qui offrira une meilleure perception du terrain en ce qui concerne les éléments se situant dans les horizons lointains. De plus, l'éditeur américain nous promet un scénario non linéaire (une première !) pour ce qui devrait être, pour le début de l'année prochaine, le Doom-like le plus attendu de la N64 avec Turok 2.

L'escalade est l'un des nombreux talents de Shadowman.





Les textures de vieux bois rendent l'atmosphère lugubre.





Entre enfer et paradis, la N64 accueille son premier Rasta-Heros !





EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : PLATE-FORME/ACTION
DISPONIBILITE : NOV. 98

David Perry, très occupé par son projet Messiah, semblait avoir un peu laissé tomber Wild 9. Le voilà qui refait surface et, somme toute, il a bien changé. Et même changé en bien, à en devenir intéressant.

WILD 9

■ On y croyait plus des masses, tant monsieur Perry semblait velléitaire ces derniers temps. Alors du coup le dossier de presse annonce : «Pourquoi ça met aussi longtemps ? Parce que ça va être terrible !». Facile la promo. Mais force est de constater qu'effectivement, Wild 9 devrait s'avérer être un bon titre.





ENFANTIN, MAIS VIOLENT

L'ambiance, comme à l'habitude avec les jeux Shiny, est un peu particulière. Jeu de plate-forme/action qu'on pourrait croire enfantin au premier abord, Wild 9 est en fait centré autour du concept de torture, sans pour autant tomber dans le gore malsain d'un Thrill Kill (jeu ultra gore de chez Virgin qui ne sortira probablement jamais en Europe). Dans la peau de WexMajor, un teenager du XXIe siècle, vous allez partir à la recherche du vilain pas beau Karn, au travers de 9 mondes peuplés de ses sbires. Vous serez tour à tour accompagné par d'autres adolescents aliens dont la maison a été détruite et la famille anéantie par Karn. Techniquement, il faut reconnaître que c'est assez joli, fluide et bien animé. Les effets spéciaux, quant à eux, impressionnent même s'ils ne sont pas réellement novateurs. Votre arme très particulière est une sorte de rayon tracteur qui vous permettra de vous amuser un peu avec vos ennemis. Vous pourrez ainsi pousser ces derniers dans les flammes, les noyer ou encore les empaler sur des pics, et même les utiliser comme pont pour facilité une traversée ! Ça gicle vert, histoire de ne pas trop choquer. Toutefois le concept est clairement défini : il faut s'éclater en malmenant tout ce qui bouge ! A première vue très fun, il faudra cependant attendre le test pour savoir si ce n'est pas lassant d'empaler, broyer, brûler, etc. à tout va...







EDITEUR : GREMLIN
GENRE : SHOOT'EM UP
DISPONIBILITE : OCTOBRE 98



N20



■ Ce Shoot'em up n'est pas sans rappeler Tempest mais également un jeu plus récent qui était carrément passé inaperçu lors de sa sortie, Nakotek Warrior dont il plagie le concept. Le principe reste identique : vous tournicotez à l'intérieur de gigantesques tunnels texturés, en dégommant tout ce qui se présente à l'écran. Le moteur du jeu est plutôt fluide, la 3D de bonne facture et le soft bénéficie d'effets pyrotechniques vraiment impressionnants mais l'action de ce défouloire speedé ne nous a pas semblé très variée malgré la présence de 35 niveaux tubulaires et une réalisation globale somme toute correcte. Doit faire ses preuves à l'examen...





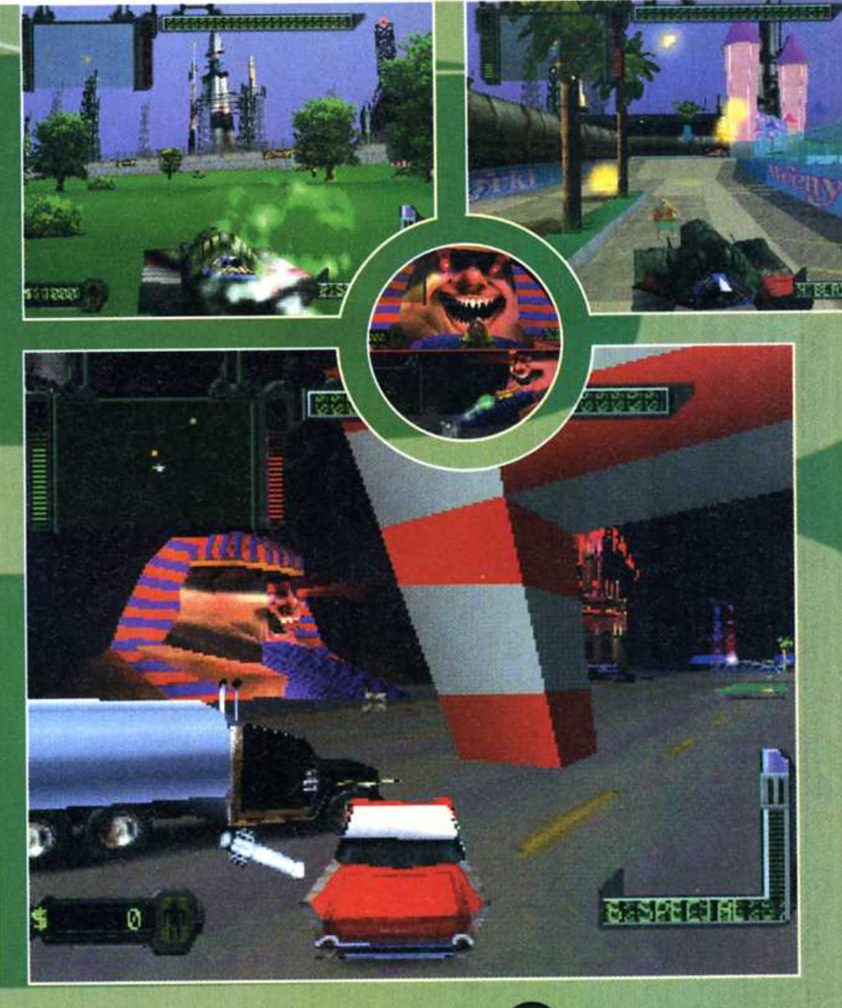
EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : FIN 98

PlayStation

ROGUE TRIP







■ A première vue en zieutant les photos, on pourrait penser que Rogue Trip est un clone de Vigilante 8 ou de Twisted Metal. Perdu ! Le concept est un poil plus subtil : non seulement vous combattrez d'autres véhicules au volant de voitures armées des jantes jusqu'aux pare-chocs, mais en plus vous devrez jouer les taxis en récupérant des touristes (!) qui traînent dans l'arène et les amener sur des guérites afin que ces derniers puissent prendre des photos souvenirs ! Un concept vraiment curieux qui aurait peut-être mérité une réalisation plus ambitieuse.





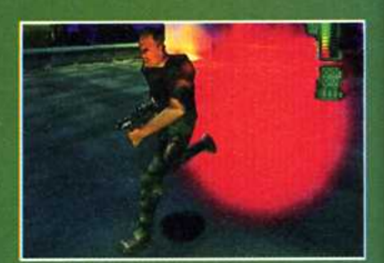
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : TIR/ACTION
DISPONIBILITE : DECEMBRE 98

APOCALYPSE



Dans le feu de l'action, courez vite pour éviter d'y laisser votre peau.





Repris en main par une nouvelle équipe, Apocalypse met en scène le très médiatique Bruce Willis. Dans ce soft, vous dirigez un Bruce Willis qui a pour tâche de défaire les 4 cavaliers de l'Apocalypse, déguisés en humain. Au travers de huit niveaux immenses (et d'un bon nombre de stages secrets), vous les affronterez un à un avant de vous en prendre au Révérend, le perso maléfique instigateur de tout cela. Dans le principe et la réalisation, Apocalypse rappelle One. L'action est relevée, progressive, et vos récupérez différentes armes au fur et à mesure de votre avancée. Le jeu sera compatible analogique et dual shock, histoire de faire trembler vos petites mimines au rythme des explosions... Un titre qui aura pris un retard étonnant pour un résultat qui peut laisser de prime abord sceptique.

EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
GENRE : ACTION
DISPONIBILITE : FIN 98







SMALL SOLDIERS





Dans ce jeu basé sur le film de la Dreamworks (la maison de prod' de Spielberg) mettant en scène des jouets, vous tiendrez le rôle d'Archer, une créature du monde imaginaire Gorgon. Vous devrez lutter avec vos compagnons d'arme un envahisseur nommé Chip Hazard. Orienté action, Small Soldiers proposera une quinzaine de niveaux entièrement réalisée en 3D qui pourra aussi bien se jouer en solo qu'en duel et dans laquelle vous devrez déployer des troupes, dresser des pièges, user de 10 armes dévastatrices, et utiliser les services de pas moins de 14 personnages différents pour stopper vos ennemis. Un seek and destroy prometteur.





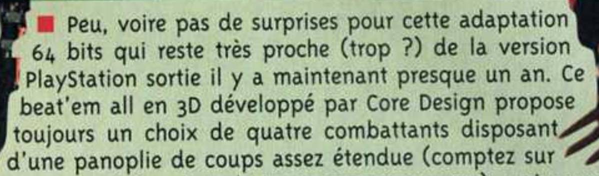


EDITEUR : EIDOS
GENRE : COMBAT
DISPONIBILITE : FIN 98

FIGHTING FORCE 64









Peu, voire pas de surprises pour cette adaptation 64 bits qui reste très proche (trop ?) de la version PlayStation sortie il y a maintenant presque un an. Ce beat'em all en 3D développé par Core Design propose toujours un choix de quatre combattants disposant d'une panoplie de coups assez étendue (comptez sur une quarantaine de techniques par personnage), 7 niveaux relativement variés divisés en 25 secteurs, une interactivité poussée avec les décors et une pléthore d'ennemis dont 6 boss redoutables. Cette orgie de gnons qui pourra se jouer en tandem est normalement prévue pour la fin 98. Boarf, ça nous changera des Mario-like.

EDITEUR : LUCAS ARTS
GENRE : SHOOT 3D
DISPONIBILITE : FIN 98

NINTENDO64

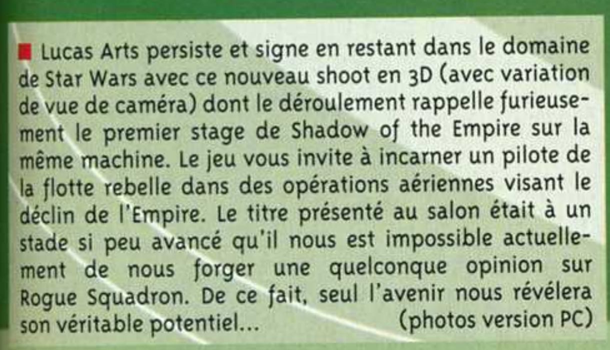
ROGUE SQUADRON







Lucas Arts persiste et signe en restant dans le domaine de Star Wars avec ce nouveau shoot en 3D (avec variation de vue de caméra) dont le déroulement rappelle furieusement le premier stage de Shadow of the Empire sur la même machine. Le jeu vous invite à incarner un pilote de la flotte rebelle dans des opérations aériennes visant le déclin de l'Empire. Le titre présenté au salon était à un stade si peu avancé qu'il nous est impossible actuellement de nous forger une quelconque opinion sur Rogue Squadron. De ce fait, seul l'avenir nous révélera son véritable potentiel... (photos version PC)









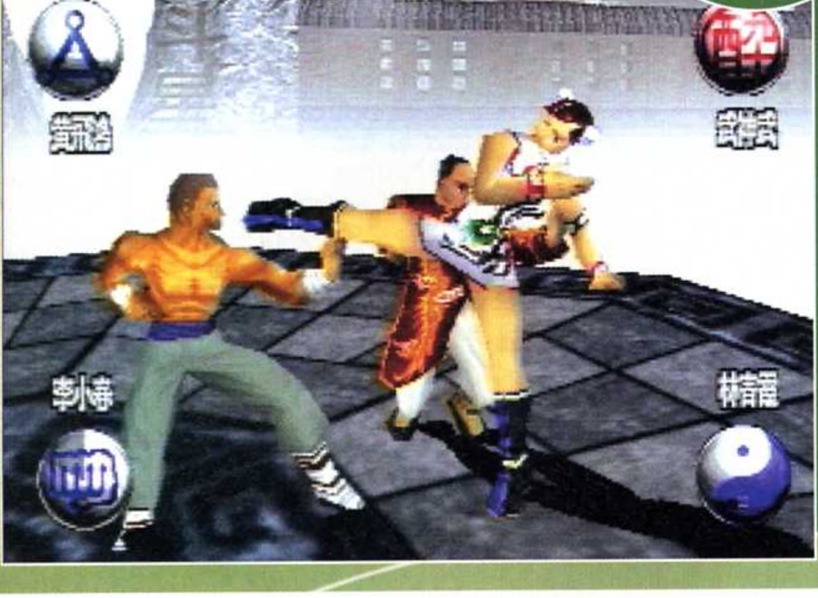




EDITEUR : T.H.Q.
GENRE : BASTON
DISPONIBILITE : FIN 98





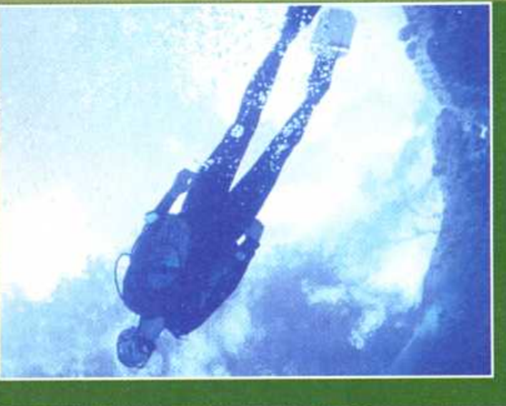


SHAOLIN

En règle générale lorsqu'on prononce les trois lettres T.H.Q., les joueurs disparaissent les jambes à leur cou à la centième de seconde qui suit. Tout cela pour vous parler de Shaolin, prochain soft de bastons en 3D concocté avec amour par le fameux éditeur et qui, incroyablement, promet des innovations intéressantes comme le combat à quatre joueurs simultanés et un mode RPG. La modélisation des protagonistes est de bonne facture (sans concurrencer celle de Tekken 3) et les mouvements de caméra, remarquables de fluidité. Pour la veille du second millénaire, T.H.Q. va-t-il enfin se bonifier ? Réponse à la rentrée...

EDITEUR : KONAMI
GENRE : EXPLORATION DES FONDS MARINS
DISPONIBILITE : FIN 98







G-SHOCK

Treasure of the Deep de Namco possédera à la rentrée son propre clone avec ce nouveau titre de Konami qui reprend exactement les mêmes ingrédients que lui, à savoir l'exploration des fonds marins et des épaves. Techniquement comparable à son homologue de Namco, G-Shock profitera d'un moteur 3D performant permettant une réelle liberté des mouvements et d'effets de lumière somptueux. Un bien beau jeu en perspective dont l'intérêt limité risque d'assommer d'ennui les hard-core gamers en soif d'action (à moins qu'au final on puisse trucider toute la faune aquatique au lance-roquettes...).



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : BASTON
DISPONIBILITE : AUTOMNE 98





Derrière ce titre tout en abrégé et en chiffre se cache en fait le cinquième opus de la série des Strike. Un soft futuriste aux forts relents de napalm et de cyber punk qui semble bien parti pour nous étonner.

L.A.P.D. 2100 AD

Pour ce cinquième volet, Electronic Arts change de cadre et d'époque. Après avoir fièrement semer la mort et la désolation dans notre siècle, au nom des intérêts du drapeau étoilé, dans la plupart des endroits chauds du globe, vous allez devoir cette fois-ci faire respecter l'ordre dans les rues d'une ville qui aujourd'hui encore fait fantasmer une bonne partie du public prépubère, nous voulons bien évidemment parler de Los Angeles. L'action de ce shoot tactique se situe donc au XXIIe siècle, en 2100 pour être précis, dans une cité des anges en proie aux démons du grand banditisme. Le destin a voulu que vous - un jeune flic d'une unité de patrouille - soyez la solution à ce problème. Cette année, l'arme absolue de la justice n'est plus un hélicoptère mais un Walker, un robot à deux pattes puissamment armé et ayant la capacité de se transformer en hovercraft aux commandes duquel vous devrez parcourir environ une vingtaine de niveaux aux objectifs multiples (interception, infiltration, capture des leaders des gangs, libération d'otages...). Mais l'innovation la plus significative par rapport aux autres épisodes de la série reste incontestablement la présence d'un mode deux joueurs en écran splitté qui permettra de s'affronter en versus ou bien de coopérer. A ce stade du développement, L.A.P.D. nous a semblé déjà très prometteur, l'environnement 3D est, à l'instar des précédents volets, très réaliste (les développeurs ont utilisé des maps des quartiers de la ville pour modéliser les champs de bataille) avec un maximum de détails pour les structures et les unités de combats sont très variées (cyborgs, mechs, tanks, etc.). Le moteur du jeu nous a également laissés une bonne impression malgré quelques légères saccades. Et les effets pyrotechniques particulièrement impressionnants donnent une dimension réellement apocalyptique aux affrontements. Si EA pouvait soigner le niveau de difficulté, ce serait parfait.




Des effets spéciaux réussis.


Une ambiance sombre et cyber pour ce cinquième volet.


Une petite explication entre mechs...

L'épisode le plus pessimiste et le plus violent de la série




MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00
DRAGON BALL Z (JAP) + ADAPTATEUR	199,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00
FIFA 98 (EUR)	**299,00**
FIFA 97 (EUR)	169,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00
MICRO MACHINE 97 (EUR)	**199,00**
NBA JAM TE (EUR)	99,00
NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
REAL MONSTER (EUR)	99,00
REVOLUTION X (EUR)	99,00
ROLO THE RESCUE	99,00
SCHTROUMPS 2 (EUR)	149,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	99,00
TINTIN AU TIBET	**169,00**
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	199,00
• MANETTE FIGHTER 2	69,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00
BATMAN FOR EVER	129,00
CASPER	199,00
DONKEY KONG 1	249,00
FIFA 98	**299,00**
FOREMAN FOR REAL	99,00
F ZERO	149,00
HAGANE	99,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	249,00
INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE	**249,00**
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00
JUDGE DREDD	99,00
KILLER INSTINCT	99,00
LE ROI LION	299,00
LES SCHTROUMFS	149,00
LUCKY LUCKE	249,00
MARIO KART	**199,00**
MORTAL KOMBAT	99,00
MORTAL KOMBAT 2	149,00
MYSTIC QUEST	129,00
NBA LIVE 97	**149,00**
NHL 96	99,00
OSCAR	99,00
PACK ATTACK	129,00
PLOK	129,00
POWER PIGGS	99,00
PREHISTORIK MAN	99,00
PRINCE OF PERSIA 2	99,00
REAL M	99,00
REVOLUTION X	99,00
SUPER BC KID	99,00
SCHTROUMPFS 2	**199,00**
SECRET OF EVERMORE + GUIDE	299,00
SPIROU	129,00
STARTRECK DEEP	99,00
STREET FIGHTER 2	**299,00**
SUPER MARIO ALL STAR	249,00
SUPER SOCCER	149,00
SUPER TENNIS	149,00
TETRIS ATTACK	349,00
TINTIN AU TIBET	149,00
TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
WARLOCK	129,00
WHIZZ	99,00
WORLD MASTER GOLF	149,00
WRESTLEMANIA	149,00
ZELDA 3	**199,00**
ZOOP	99,00
• MANETTE ASCII	99,00
• ALIMENTATION SECTEUR	199,00
• PRISE PERITEL	149,00

3DO

• MANETTE TURBO 6 BOUTONS	99,00
• MANETTE TURBO 1	99,00
• MANETTE PANASONIC	99,00
• ADAPTATEUR MANETTE SNIN	99,00
• FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00
BATTLE SPORT	99,00
CASPER (NTSC)	99,00
CORPSE KILLER	69,00
CRIME PATROL	99,00
DOOM	99,00
FIFA SOCCER	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00
FLYING NIGHTMARE	99,00
HELL	99,00
IMMERCENARY	69,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00
IRON ANGEL	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00
KING DOM : THE FAR REACHES	99,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00
OLYMPIC GAMES	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00
QU…	
RETURN OF FIRE	99,00
RISE OF THE ROBOT	99,00
SAMPLER 2 +10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00
SHOCK WAVE 1	69,00
SHOCK WAVE 2	99,00
SNOW JOB	99,00
SPACE HULK	99,00
SPACE PIRATE	99,00
STAR BLADE	99,00
STATION INVASION	99,00
STELLA 7	69,00
STRIKER	99,00
SYNDICATE	99,00
TOTAL ECLIPSE	69,00
VIRTUOSO	69,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
WING COMMANDER 3	99,00
ZNADNOST	99,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ALIEN 3	99,00
ALLEWAY	149,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00
BATMAN FOR EVER	99,00
BRAIN DRAIN	**199,00**
BUST A MOVE 2	249,00
CASTELVANIA	**199,00**
COUPE DU MONDE	**229,00**
CUTHEROAT ISLAND	99,00
DAFFY DUCK	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00
DRAGON HEART	99,00
DR MARIO	129,00
EARTH WORM JIM 2	129,00
F1 RACE	129,00
FERRARI	129,00
FIFA 98	**199,00**
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**
GOLF	129,00
JUDGE DREDD	99,00
JURASSIK PARK 2	**249,00**
KILLER INSTINCT	169,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00
LE ROI LION	199,00
LES SCHTROUMPS	169,00
LUCKY LUCKE	199,00
MARIO ET YOSHI	129,00
MARIO LAND	169,00
MARIO LAND 2	199,00
MARIO PICROSS	169,00
MEGAMAN WORLD	129,00
NBA JAM	99,00
PINOCCHIO	249,00
POP UP	99,00
RETURN OF THE JEDY	199,00
SCHTROUMPFS AU TOUR DU MONDE	249,00
SPIROU	99,00
TAMAGOSHI	199,00
TARZAN	149,00
TAZ MANIA	199,00
TENNIS	129,00
TETRIS	199,00
TETRIS ATTACK	199,00
TETRIS PLUS	169,00
TINTIN AU TIBET	169,00
TRACK N FIELD	169,00
TUROK	**199,00**
WARIO LAND	199,00
WARIO LAND 2	249,00
WAVE RACE	129,00
WWF RAW	149,00
…COOKIES	149,00

ACCESSOIRES

• ECRAN GB	35,00
• LOUPE AVEC LUMIERE	79,00
• BATTERY PACK (GB POCKET)	99,00

NEO GEO CD

MANETTE	**249,00**
AERO FIGHTER 2	199,00
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00
ALFA MISSION 2	199,00
BLAZING STAR	**399,00**
FATAL FURY SPECIAL	199,00
FOOTBALL FRENZY	199,00
GALAXY FIGHT	199,00
GHOST PILOT	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00
KING OF FIGHTER 97	399,00
LAST BLADE	399,00
METAL SLUG 2	**399,00**
NINJA MASTER	199,00
POWER SPIKES	149,00
PULSTAR	199,00
RAGNAGARD	249,00
REAL BOUT 2 SPECIAL	**399,00**
SAMOURAI SHODOWN 4	399,00
SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
SUPER SIDE KICK 2	199,00
TWINKLE STAR SPRITES	199,00
VIEW POINT	199,00
WIND JAMMER	199,00

AUTRES

Néo Géo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	199,00
WORLD HEROES II	199,00

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX — **790 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive — **F**

Cdi 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM — **690 F**

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar TOUS LES JEUX À **99 F**

Virtual Boy + MARIO TENNIS — **299 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 2…

ESPACE 3 games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD 1090 F
→ PLAYSTATION + 1 MANETTE DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat 990 F
→ Volant + Pédalier + montre 449 F → Pistolet 199 F
→ Psychopad 299 F

* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	199,00
FINAL FANTASY TACTIC	399,00
SAGA FRONTIER	**399,00**

JEUX JAP

BRAVE FENCER + DEMO	449,00
BREATH OF FIRE3	449,00
BUSHIDO BLADE 2	**449,00**
EIN HANDER	449,00
FRONT MISSION 2	399,00
GRAN TOURISMO	299,00
KING OF FIGHTER 97	449,00
PARASITE EVE	449,00
RESIDENT EVIL 2	299,00
TEKKEN 3	**399,00**
XMEN VS STREET FIGHTER	299,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION + PAD PROGRAMMABLE	299,00
ACTUA SOCCER 2	249,00
ADIDAS POWER SOCCER 98	**349,00**
AIR RACE	249,00
ALERTE ROUGE	349,00
ALUNDRA	**349,00**
AMORED CORE	**349,00**
AYRTON SENNA KART 2	299,00
AZUR DREAMS	**349,00**
BATMAN ET ROBIN	349,00
BIO FREAKS	**299,00**
BLOODY ROAR	349,00
BOMBERMAN	**299,00**
BROKEN HELIX	199,00
BUSHIDO BLADE	349,00
BUST A MOVE 3	249,00
CAESAR PALACE	349,00
CARDINAL SYN	**349,00**
CASTLE VANIA	249,00
CHILL	249,00
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COLLIN MC CRAE RALLY	**369,00**
COURIER CRISIS	249,00
CRASH BANDICOOT 2	349,00
CROC	349,00
DARK OMER (WARHAMMER 2)	369,00
DEAD BALL ZONE	**369,00**
DEAD OR ALIVE	**349,00**
DEATH TRAP DUNGEON	299,00
DEVIL DECEPTION	249,00
DIABLO	399,00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	349,00
DISCWORLD 2	249,00
DRAGON BALL FINAL BOUT	299,00
FELONY	349,00
FANTASTIC FOUR	299,00
FIFA COUPE DU MONDE	**399,00**
FIGHTING FORCE	299,00
FINAL FANTASY 7	369,00
FORMULA KART	349,00
FORMULA ONE 97	299,00
FORSAKEN	299,00
G POLICE	299,00
GEX 3D	369,00
GHOST IN THE SHELL	**349,00**
GRAN TOURISMO	**399,00**
GTA	349,00
HEART OF THE DARKNESS	**349,00**
HERCULES	349,00
HERK'S ADVENTURA	299,00
INDY 500	299,00
INTERNATIONAL RALLY CHAMPION SHIP	**369,00**
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	**349,00**
JERSEY DEVIL	249,00
JONAH LOMU RUGBY	369,00
KLONOA	349,00
KULA WORLD	**349,00**
KURUSHI	299,00
LAST REPORT	249,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	299,00
LUCKY LUCKE	**349,00**
M6 TURBO RACING	299,00
MAGIC THE GATHERING	199,00
MARVEL SUPER HEROES	349,00
MDK	199,00
MEGAMAN 8	349,00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349,00
MEN IN BLACK	**369,00**
MONOPOLY	299,00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	269,00
MOTORHEAD	**369,00**
MOTO RACER	299,00
NAGANO	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NEED FOR SPEED 3	369,00
NEWMAN HAAS	349,00
NHL 98	369,00
NHL FACE OFF 98	**299,00**
NIGHTMARE CREATURE	299,00
ODD WORLD + PAD	349,00
ONE	**369,00**
OVER BOARD	349,00
PANDEMONIUM 2	299,00
PERFECT ASSASSIN	349,00
PITFAL 3D	349,00
POINT BLANK	**299,00**
POWER BOAT RACING	299,00
POY POY	**329,00**
PREMIER MANAGER 98	**349,00**
PRO FOOT CONTEST 98	349,00
RAPID RACER	349,00
RASCAL	299,00
RESIDENT EVIL 2	**369,00**
RISK	299,00
RIVEN	**369,00**
ROAD RASH 3D	**369,00**
ROCK N'ROLL RACING 2	199,00
SENTINEL RETURNS	**299,00**
SHADOW MASTER	249,00
SIM CITY 2000	349,00
SNOW RACERS 98	369,00
SPAWN	299,00
STAR WARS	349,00
STREET FIGHTER COLLECTION	329,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	349,00
SUPER PANG COLLECTION	**299,00**
SWAGMAN	249,00
TENNIS ARENA	299,00
THEME HOSPITAL	369,00
TIME CRISIS + GUN	549,00
TOCA TOURING CAR	369,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299,00
TOMB RAIDER 2 + CARTE MEMOIRE	**369,00**
TOTAL NBA 98	**299,00**
TRANSPORT TYCOON	299,00
TREASURE OF THE DEAP	**349,00**
V-BALL	**329,00**
VERSAILLES	349,00
VIPER	**349,00**
VS	**329,00**
WARGAMES	**369,00**
WCW NITRO	**329,00**
WORLD LEAGUE SOCCER	**369,00**
XENOCRACY	**349,00**
X MEN VS STREET FIGHTER	**349,00**
Z	299,00

• SOURIS	169,00
• PRO ACTION REPLAY	349,00
• CABLE DE LIAISON	99,00
• MANETTE	99,00
• MANETTE ASCII	99,00
• RALLONGE MANETTE	89,00
• MEMORY CARD	99,00
• MEMORY CARD 120 BLOCS	199,00
• PRISE PERITEL RGB	99,00
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	269,00
• GAME BOOSTER	399,00
• MANETTE DUAL SHOCK	**199,00**

PROMO PSX

JEUX JAP

BASTARD	199,00
DRAGON BALL Z GT	199,00
FINAL FANTASY 7	199,00
MARVEL S. HEROES	149,00
ROCKMAN BATTLE CHASE	99,00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149,00
BATMAN FOREVER	149,00
BATTLE SPORT	99,00
BLACK DOWN	149,00
BREAK POINT TENNIS	199,00
BURNING ROAD	169,00
BUST A MOVE 2	149,00
COMMAND AND COMQUER	169,00
CASPER	199,00
CRUSADER NO REMORSE	99,00
CRYPT KILLER	169,00
DESTRUCTION DERBY 2	169,00
DIE HARD TRILOGY	169,00
DUKE NUKEN 3D	199,00
FADE TO BLACK	169,00
FIFA 97	199,00
FORMULA ONE	169,00
GRID RUN	149,00
HEXEN	199,00
HI OCTANE	99,00
IRON AND BLOOD	99,00
IRON MAN	129,00
INTERNATIONAL SOCCER DX	199,00
ISS PRO	169,00
JURASSIK PARK 2	199,00
KILLING ZONE	99,00
MAGIC CARPET	129,00
MICROMACHINE 3V	169,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	
+ CARTE MEMOIRE	199,00
NBA IN THE ZONE	149,00
NBA IN THE ZONE 2	199,00
NBA JAM EXTREME	99,00
NBA LIVE 97	169,00
NEED FOR SPEED 2	199,00
OLYMPIC SOCCER	169,00
PROJECT X2	149,00
RAVEN PROJECT	149,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	149,00
REVOLUTION X	99,00
RISE 2 RESURRECTION	99,00
ROAD RASH	169,00
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	99,00
SOVIET STRIKE	169,00
SPICE WORLD	149,00
STAR WINDER	129,00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129,00
THUNDER HAWK 2	169,00
TOMB RAIDER	169,00
TOTAL NBA'96	149,00
TRACK'N FIELD	169,00
TUNEL B1	169,00
VANDAL HEART	169,00
VIEW POINT	149,00
VIRTUA OPEN TENNIS	99,00
WARCRAFT 2	199,00
WIPE OUT 2097	169,00
WWF IN YOUR HOUSE	99,00

SATURN

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE	399,00
FATAL FURY 3	99,00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	**449,00**
FATAL FURY REAL BOUT+RAM	**199,00**
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE	**469,00**
LAST BRONX	99,00
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SAMOURAI RPG	199,00
SHINING FORCE 3	
SEMARIO 2	299,00
STREET FIGHTER VS X MEN	449,00
TOSHIDEN 2	99,00
VAMPIRE SAVIOR + RAM	**469,00**

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369,00
BURNING RANGERS	**369,00**
BUST A MOVE 2	169,00
BUST A MOVE 3	249,00
CROC	249,00
DIE HARD TRILOGY	199,00
DISCWORLD II	199,00
DUKE NUKEN 3D	249,00
ENEMY ZERO	299,00
FIFA 98	369,00
FIGHTER MEGAMIX	249,00
FORMULA KART	249,00
HOUSE OF DEATH + GUN	**369,00**
JOHN MADDEN 98	199,00
JURASSIC PARK :	
HEXEN	169,00
LOST WORLD	199,00
LAST BRONX	199,00
NASCAR 98	369,00
NBA ACTION 98	369,00
NBA LIVE 98	369,00
NHL 98	329,00
PANZER DRAGON SAGA	**369,00**
QUAKE	369,00
RIVEN	**369,00**
SEGA RALLY	249,00
SEGA TOURING CAR	299,00
SHINNING FORCE 3	**369,00**
SONIC R	369,00
STEEL SLOPE	
STREET FIGHTER ALPHA 2	169,00
SLIDER	369,00
WARCRAFT 2	369,00
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	169,00

- GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 249 F
- PAD ANALOGIQUE 199 F
- ADAPTATEUR 6 JOUEURS 259 F
- ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS 149 F SI VOUS ACHETEZ UN JEU 99 F
- MEMORY CARD 8 MEG 199 F

Jeu PROMO à 99 F au choix

- ACTUA SOCCER CEDITION
- ALIEN TRILOGY
- AMOK
- AREA 51
- BATMAN FOR EVER
- BLACK DOWN
- BLACK FIRE
- **BLAZING DRAGON**
- BUG TOO
- CROW CITY OF ANGEL
- CRUSADER NO REMORSE
- **DARK STALKER**
- DAYTONA USA CC
- DEFCON 5
- DOOM
- DRAGON HEART
- EARTHWORM JIM 2
- FIFA 96
- FIGHTING VIPERS
- FRANCK THOMAS BIG HURT
- FRANKENSTEIN
- GEN WAR
- GRID RUN
- HI OCTANE
- IRON MAN
- J. MADDEN
- JACK IS BACK
- LA HORDE
- MAGIC CARPET
- MEGAMAN X3
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- NBA JAM EXTREME
- NBA JAM TE
- **NBA LIVE 97**
- NFL 97
- NHL POWERPLAY
- **PGA TOUR GOLF 97**
- REVOLUTION X
- SCORCHER
- SHELL SHOCK
- SHOLK WAVE
- SKELETON WARRIOR
- SLAM AND JAM
- **SOVIET STRIKE**
- SPACE HULK 2
- **STREET RACER**
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2
- TEMPESTS 2000
- THEME PARK
- TILT
- TOSHIDEN URA
- TRASH IT
- TUNEL 31
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT
- VIRTUA FIGHTER
- WESTLEMANIA
- WIPE OUT 2097

NINTENDO 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

AERO FIGHTERS ASSAULT	499,00
AERO GAUGE	399,00
BIOFREAKS	**469,00**
BLAST CORPS	399,00
BOMBERMAN	399,00
BUST A MOVE 2	**399,00**
CHAMELEON TWIST	399,00
CLAYFIGHTER 63 1/2	399,00
COBE-BRUYANT-IN-NBA	**399,00**
CRUS'N WORLD	399,00
DIDDY KONG RACING	369,00
DOOM	399,00
DUKE NUKEM 64	469,00
EXTREME G	349,00
F1 POLE POSITION	399,00
FIFA 98	349,00
FIFA COUPE DU MONDE	**549,00**
FORSAKEN	499,00
GASP	**499,00**
GOEMON MYSTICAL NINJA	529,00
GOLDEN EYE 007	399,00
GT 64	**469,00**
HEXEN	399,00
ISS 64	349,00
KILLER INSTINCT GOLD	399,00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	449,00
MISSION IMPOSSIBLE	**499,00**
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	469,00
NAGANO	499,00
NBA HANGTIME	349,00
NBA PRO	469,00
NHL BREAKAWAY 98	499,00
QUAKE	469,00
RAMPAGE	449,00
ROBOTRONX	**449,00**
STARWARS	499,00
SUPER MARIO 64	369,00
SUPER MARIO KART 64	369,00
TETRISPHERE	399,00
TUROK	349,00
WAVE RACE 64	399,00
WAYNE GRETZKY HOCKEY	349,00
WCW VS NWO	469,00
WETRIX	399,00
YOSHIES STORY	429,00

FORCE PACK VIBREUR	129 F	MEMORY CARD 4X	149 F
VOLANT + PEDALIER	499 F	ACTION REPLAY	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F	SHOCK WAVE	299 F
MANETTE	199 F	GAME BOOSTER	399 F
MEMORY CARD	99 F		

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE
2, rue Faidherbe
Lundi au Samedi :10h-19h
44, rue de Béthune
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES
30, rue Thiers
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23
ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
N° client :..
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur : ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ 3 DO ❒ PLAYSTATION ❒ SATURN ❒ NINTENDO 64

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Mandat Cash
❒ Carte Bancaire N° I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I I__I__I__I__I
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................ Signature :
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.



(2,23 F/min)

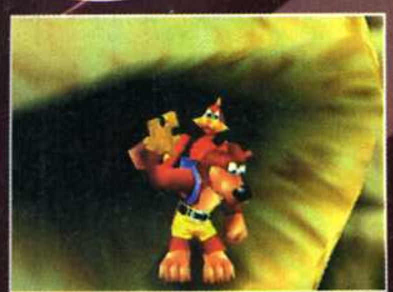
JOYPAD 07/98

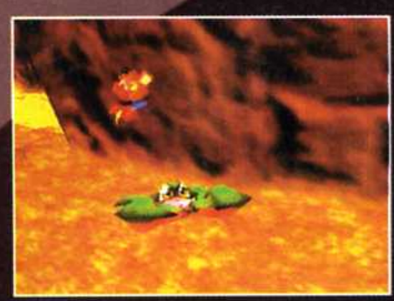
Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.





EDITEUR : RARE
GENRE : ACTION/PLATE-FORME
DISPONIBILITE : ETE 98





Banjo-Kazooie est un jeu curieux qui paraît, de prime abord, s'inspirer de façon éhontée de Mario 64. Pourtant, trente secondes de jeu plus tard, on commence déjà à oublier toute idée de plagiat...

BANJO-KAZOOIE



Banjo est le nom d'un ours. C'est aussi, accessoirement, le héros de ce jeu. Kazooie est celui de son ami l'oiseau, qui l'accompagne constamment, coincé dans son sac à dos. La réunion de leurs deux noms a donné naissance - vous l'aurez compris - au titre du jeu. Lorsque vous dirigez un de ces deux personnages, vous êtes de toute façon lié à l'autre. Leur association n'est pas fortuite car chacun d'eux est capable d'actions spécifiques indispensables au déroulement de l'aventure. Ainsi, Banjo incarne la force brute, et c'est lui qui ira affronter la plupart des ennemis, faisant jouer ses gros poings. Kazooie, lui, n'intervient que dans des moments plus délicats, lorsqu'il faut traverser des marécages profonds (ses grandes pattes servent alors énormément) ou lorsqu'il est nécessaire de s'envoler pour atteindre un point surélevé (il vous faudra toutefois récupérer des bonus «plumes» avant d'amorcer votre envol). Une association de bienfaiteurs de bon aloi...

«IT'S A WONDERFUL WORLD...»

Neuf niveaux vous attendent, et ils sont tous véritablement immenses. Vous devrez tourner pendant des heures pour les explorer de fond en comble et récupérer tous les bonus qu'ils contiennent. Dix pièces bonus en or doivent être obtenues à chaque niveau avant qu'on vous autorise à en sortir. La tâche ne sera pas toujours facile car si certaines sont évidentes à trouver, d'autres se révèlent beaucoup plus difficiles à découvrir. Il vous faudra même parfois faire appel aux pouvoirs d'un ami sorcier pour vous transformer en fourmi (!) et atteindre des endroits cachés inconcevables... D'une beauté frappante, Banjo-Kazooie est un véritable miroir de ce qui se fait de mieux en ce moment sur N64. Les textures qui habillent le soft sont magnifiques, la jouabilité se montre instinctive (avec des angles de caméra modifiables à loisir), les mélodies qui accompagnent le jeu vous donnent envie de siffloter en mesure... Avec ce titre, les anglais de chez Rare frappent encore une fois un grand coup. Déjà présenté au salon de l'an dernier, Banjo-Kazooie se sera fait désirer, mais si l'on met toutes nos rancoeurs de côté, on ne peut que s'incliner devant l'excellence de ce titre. Un «Mario 64-like» indispensable qui pourrait bien - qui sait ? - détrôner le maître...





Un titre moins novateur que Mario 64, mais peut-etre plus original...







La vilaine sorcière, cause de tous vos maux, vous attend à la fin du jeu.







EDITEUR : RARE
GENRE : ACTION PLATE-FORME
DISPONIBILITE : ETE 98

Auparavant connu sous le nom de Conker's Quest, ce titre mignon tout plein nous est «offert» par l'équipe responsable de l'adaptation de Killer Instinct (!) sur N64. Comme quoi on peut s'essayer à différents genres...

TWELVE TALES : CONKER 64

A l'instar de Banjo & Kazooie, Conker 64 était déjà présenté à l'E3 de l'an dernier. Le développement du jeu a manifestement pris du retard (soyons diplomates), mais le résultat semble, heureusement, à la hauteur de nos espérances. Dans le jeu, vous pouvez diriger Conker l'écureuil ou Berri sa compagne. Les niveaux dans lesquels vous déambulez ont en commun une caractéristique évidente : ils sont marqués par un style cartoon très prononcé et vous font profiter de vives couleurs. Le monde de Conker 64 vous fera visiter bien des endroits différents : village de Cuckoo, Mines de Popcorn (!), forêt, bord de mer, Far West, Grèce antique... Le voyage dans le temps semble être une faculté innée chez bien des héros de jeux vidéo. Manifestement attachants, les deux héros possèdent en plus de nombreuses mimiques d'expression et selon la tête qu'ils font, vous pouvez deviner quels sentiments ils éprouvent. Ils sont totalement conscients du monde qui les entoure et réagissent en conséquence. Cette capacité ne leur est pas propre car les ennemis sont plus ou moins expressifs eux aussi. Une attention toute particulière a été portée à cet aspect du jeu, et les responsables de Conker 64 chez Rare, assurent que dans ce domaine un grand pas a été franchi...



JOLIMENT COMPLET

Conker et Berri, en plus de leurs inévitables différences physiques, présentent quelques caractéristiques propres. Ainsi, Conker est plus porté sur l'action, avec un vaste panel d'attaques directes. Berri, elle, se montre plus fine, et c'est un monstre (ami) qui s'occupe du sale boulot pour elle. A vous d'en prendre suffisamment bien soin (en le nourrissant correctement notamment) pour qu'il reste avec vous. Vous récupérerez différents costumes également selon les occasions (par exemple dans les sombres mines vous portez un casque qui vous fournit de la lumière). Du côté des options, un mode deux joueurs a été prévu. Dans celui-ci, vous pourrez diriger Conker pendant qu'un de vos amis s'amusera à manipuler son copain le hibou (!). Ce dernier agit moins directement sur le jeu, mais il peut s'avérer utile dans certaines situations. Enfin, signalons la présence d'un mode multi-joueurs qui permet à quatre joueurs humains de s'affronter en même temps. Bref, si Twelve Tales : Conker 64 semble a priori davantage destiné aux plus jeunes, il devrait, de par son étonnante qualité de réalisation, intéresser les joueurs de tout âge.



...plan sur Conker, en balade ... un univers très coloré.

Ambiance préhistorique, avec un tricératops endormi et un oeuf sur pattes...

Berri est ici accompagné de son gentil monstre (à droite). Le ptérodactyle les observe avec un air méchant...

Conker légionnaire, face au redoutable cyclope.

Même les engins possèdent une personnalité et un visage.

Conker, l'écureuil, en passe de devenir le héros le plus mignon de la N64





EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOËL 98

Quand Mark Cerney producteur de Crash Bandicoot et les géniteurs de Distruptor brainstorment violemment ensemble, cela donne Spyro. Un titre qui en toute logique devrait techniquement révolutionner le petit monde de la plate-forme.

SPYRO THE DRAGON

Développé dans le plus grand secret par le studio Insomniac Games pour Sony, Spyro part sur les traces de Gex le lézard pervers et Croc le bébé croco au regard pathétiquement niais avec la ferme intention de reléguer au rang d'antiquités désuètes ses aînés. Mais, avec ce Mario-like, Sony affiche surtout une autre ambition d'une importance stratégique capitale, celle de rallier à sa cause les amateurs du petit plombier moustachu ! Le coup de grâce pour Nintendo ? En tout cas, vu ce qui nous a été présenté au salon de l'E3, les responsables marketing du géant nippon ont du souci à se faire et doivent d'ailleurs, à l'heure qu'il est, transpirer à grosses goûtes. Car Spyro est sans conteste possible le plus beau Mario-like qu'il nous ait été donné de voir jusqu'à présent, toute machine confondue. Vous y incarnerez un petit dragon que les character-designers de Disney ne renieraient pas et dont la quête consiste à mettre fin aux sombres desseins de l'infâme Gnorc The Gnasty (pas évident à prononcer quand on a le rhube de foin, sniirff !) responsable de la pétrification cristalline des membres de la famille de notre ami le cracheur de feu. C'est tellement merveilleux comme scénario, qu'on en verse une larme tiens !

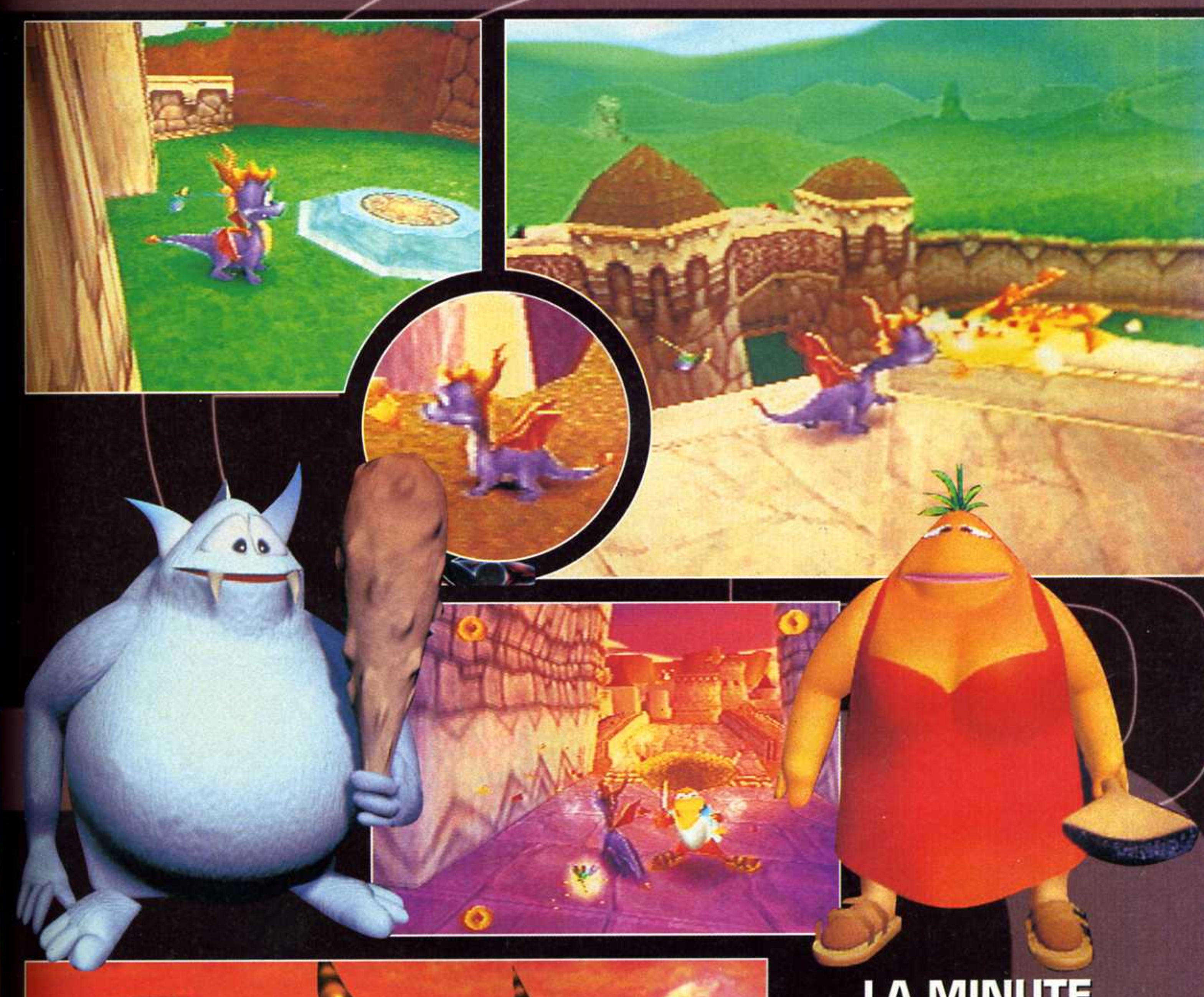
L'univers dans lequel vous allez évoluer est à l'image de Spyro et de cette trame scénaristique : mignon tout plein et d'une beauté féerique à faire rougir de honte une 64 bits, tant le niveau de détails et la variété des textures sont impressionnants. Nos chères petites têtes blondes ne pourront qu'être séduites. Mais Spyro ne se limite pas à une simple démonstration technique, c'est, ne l'oublions pas, avant tout un jeu de plates-formes en 3D temps réel immense. Le titre d'Insomniac propose en effet pas moins de 36 niveaux (sans compter les niveaux bonus) et 7 environnements graphiques différents que notre petit dragon devra explorer de fond en comble s'il veut espérer retrouver ses 120 compagnons d'infortune mais aussi dénicher les quelques 10 000 gemmes (oui, oui, nous disons bien dix mille gemmes, môssieur !) sans lesquelles vous ne pourrez pas assister au véritable dénouement de ce drame shakespearien que les développeurs nous promettent hallucinant !

CARTON EN PERSPECTIVE ?

Voilà qui relance considérablement le challenge de ce titre dont le niveau de difficulté ne devrait normalement pas inquiéter les hardcore gamers et les habitués de Crash Bandicoot. Bien sûr, vous n'êtes pas tout seul et les sbires de Gnorc feront tout pour vous mettre des bâtons dans vos petites papattes griffues. Enfin, pour se défendre contre les assauts de ce bestiaire particulièrement foumi et rigolo, Spyro pourra évidemment utiliser son souffle ainsi qu'une multitude de pouvoirs magiques. Pour le moment, c'est à peu près tout ce que nous pouvons vous dire au sujet de ce jeu techniquement plus que prometteur qui, semble t-il, est bien parti pour devenir un hit incontournable. Souhaitons simplement que le gameplay soit à la hauteur de la réalisation. Verdict à Noël !







LA MINUTE CULTURELLE

Spyro a été développé par un studio ricain, Insomniac Games. Une équipe qui ne nous est pas tout à fait inconnue puisqu'elle est à l'origine de Distruptor, un Doom-like graphiquement très réussi qui avait, à l'époque, fait gerber une bonne partie des membres de la rédaction ! Une chose est sûr, c'est que pour arriver à donner à Spyro ce rendu visuel, les programmeurs n'ont pas du beaucoup dormir. Voilà, avec cette information vous pourrez une fois de plus briller avec préciosité dans les salons mondains. Qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour vous !





EDITEUR : SONY COMPUTER OF AMERICA
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOËL 98

L'équipe des chiens «polissons» (Naughty Dog) a encore frappé. Pour la troisième fois, ces acharnés du jeu de plates-formes ont plongé leur mascotte Crash Bandicoot au cœur d'une aventure inédite.

CRASH BANDICOOT 3





■ «Alors, quoi de neuf vieux ? Crash 1, puis Crash 2 et aujourd'hui Crash 3... Ça sentirait pas un peu le réchauffé ?» A voir les images défiler sur l'écran, la réponse s'impose d'elle-même. Jason ne se fait d'ailleurs pas prier pour justifier l'arrivée d'un nouvel épisode des aventures rocambolesques du bandicoot. «Après avoir réalisé deux jeux de plates-formes avec le même héros, beaucoup de gens - de joueurs - se sont demandés ce que nous pourrions ajouter ou créer de surprenant dans Crash 3 ?! Nous, l'équipe de Naughty Dog, avons décidé d'axer nos recherches autour de trois pôles d'intérêt : la rapidité, le gameplay et les graphismes. Si bien qu'au final, Crash 3 ne ressemble en rien aux titres précédents, techniquement parlant.» Vous voulez des exemples ? Ils sont multiples et variés. Ainsi, lorsque Crash ou Coco, sa petite sœur, chevauche un ours ou un tigre sur la grande muraille de Chine, il est possible d'accélérer le rythme de la course - et par conséquent le nombre d'images par seconde - pendant une durée infinie. Pas de clipping, des polygones à la pelle, des couleurs chic et choc et aucun ralentissement. «Treize personne dont un ancien programmeur/designer sur M2 de 3DO ont retravaillé le moteur 3D», explique Jason. A l'écran, cela se traduit par un graphisme d'une beauté surprenante. Cette fois, lorsque Crash se balade dans des niveaux à ciel ouvert, le joueur voit aussi loin que porte la vue. Crash traverse le temps et les époques, assisté de sa cadette. Le Moyen Age, la Chine des samouraïs et bien d'autres niveaux attendent le plus véloces des bestiaux de la PlayStation. «De plus, Crash peut désormais enfiler palmes et tuba pour nager à 20 000 lieus sous les mers, emprunter un sous-marin et se servir d'armes pour se défaire d'ennemis trop agressifs.» Du tout bon et du tout cuit. Affaire à suivre.

Un troisième épisode qui innove à nouveau techniquement. Exceptionnel !







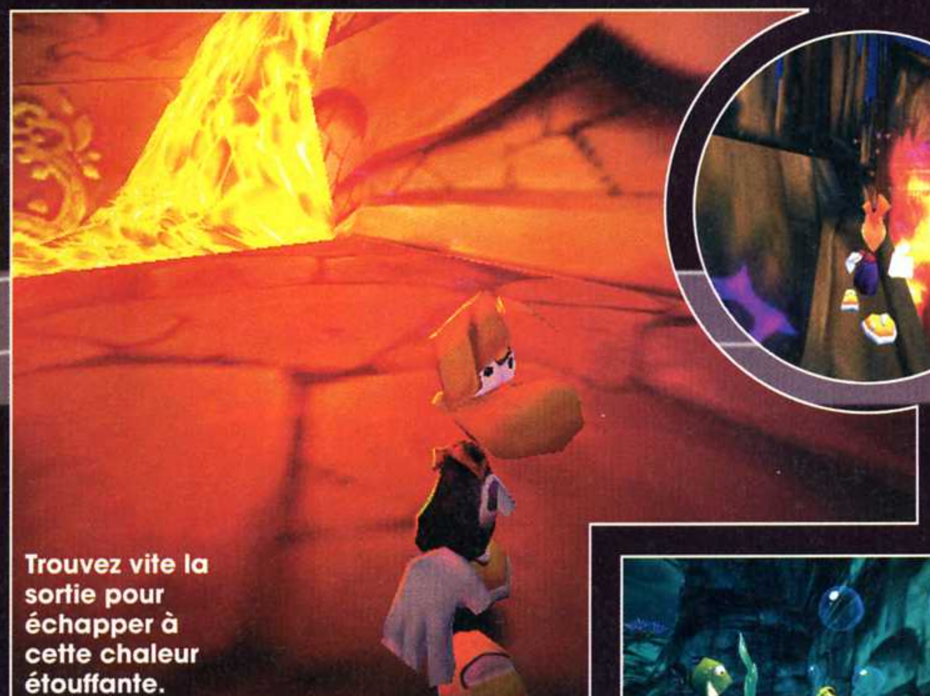


EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98

Rayman a fait une entrée remarquée dans l'univers du jeu vidéo, mais sa suite s'est longtemps faite attendre. Cela en valait-il la peine ? Il semblerait...

RAYMAN 2



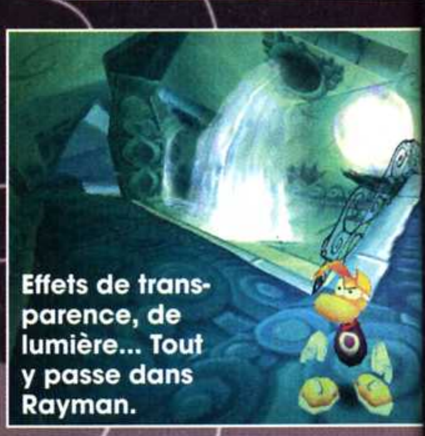


Trouvez vite la sortie pour échapper à cette chaleur étouffante.

Rayman n'a décidément pas de chance : tous ses amis se sont fait capturer par une bande de robots-pirates sans vergogne. Courageux et volontaire, notre héros ne s'en laisse pas compter et il se lance à l'assaut des trois mondes du jeu avec une hargne méritoire. Une dizaine de maps différentes vous attend, et vous pourrez interagir avec certains éléments du décor. En cherchant bien, vous découvrirez même certains niveaux cachés... Bénéficiant d'une difficulté progressive, ce nouvel épisode fait penser au premier Rayman, la 3D en plus. Rayman est capable d'effectuer un certain nombre d'actions, à la base (il vole, il nage, il escalade et contrôle son poing magique...) mais il en acquiert d'autres en délivrant ses amis. Du déjà vu, certes, mais la recette fonctionne toujours aussi bien. Les personnages que vous croisez, amis ou ennemis (un peu plus souvent ennemis, quand même...), possèdent une intelligence artificielle propre, qui leur permet d'être autonomes. Observez-les bien avant de choisir votre réaction. Graphiquement très réussi, Rayman 2 se révèle très agréable à regarder et il fait souvent profiter d'effets assez inédits (morphing, déformation, effet de miroir...). Au niveau de l'ambiance sonore, plus d'une heure de musiques originales viendront rythmer votre progression. Rayman 2 semble au final avoir pas mal d'atouts de son côté et il devrait faire suite au premier épisode avec brio. A noter qu'une sortie sur Dreamcast est d'ores et déjà envisagée chez Ubi Soft.

Rayman se met à la 3D, et ça lui réussit !





Effets de transparence, de lumière... Tout y passe dans Rayman.



EDITEUR : MIDWAY
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : FIN 98









GEX 64
ENTER THE GECKO







A vrai dire, peu de différences entre cette version N64 et la version PlayStation. Les graphismes (réussis) ont le même rendu et les niveaux sont identiques, seul le moteur 3D nous a paru un chouïa moins performant mais bon, rien n'est définitif. Rappelons que ce Mario-like se démarque des autres productions du genre par son ambiance parodique, chaque univers faisant référence à un film, une série TV ou un acteur connu. Plutôt sympa à jouer, maniable, on pourra toutefois reprocher à ce titre ses niveaux un peu vides et un rythme pas toujours très soutenu. Un produit intéressant bourré d'humour mais destiné avant tout aux plus jeunes d'entre vous ou aux néophytes de la plate-forme.

EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSE
DISPONIBILITE : AOUT 98

NINTENDO 64

IGGY'S
RECKIN' BALLS



A mi-chemin entre le jeu de courses et le jeu de plates-formes, ce titre super strange à l'esthétique pour le moins surréaliste vous invite à prendre le contrôle de balles en caoutchouc possédant deux globes oculaires et une bouche dans une ambiance 100 % Roger Rabbit, sur une centaine de circuits verticaux délirants ressemblant à des montagnes russes. Plus concrètement, Iggy's Reckin' Balls pourra, à l'instar de Mario Kart se jouer à 4 simultanément et proposera des tonnes de power-up cinq modes de jeu originaux et des contrôles très intuitifs. Un soft pas inintéressant bénéficiant d'un moteur 3D convaincant qui s'annonce convivial et fun. Wait and see...





EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98

Développé parallèlement à Rayman 2, Tonic Trouble est l'autre gros jeu de plates-formes d'Ubi Soft pour 98.

TONIC TROUBLE

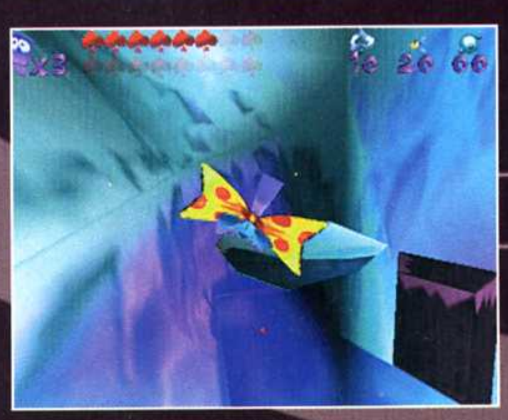
■ Ed, un petit extra-terrestre naïf et au sourire désarmant, doit sauver le monde d'une catastrophe causée par sa seule maladresse. Alors qu'il rentrait d'une mission d'exploration galactique, il a laissé naïvement tomber de son vaisseau spatial une mystérieuse canette sur la Terre. Les végétaux se sont alors transformés en tueurs frénétiques, les éléments se sont déchaînés... Et, pour couronner le tout, la canette est tombée entre les mains de Grogh l'affreux, qui tente d'en profiter pour devenir le maître du monde, vieux rêve inassouvi... Ed est alors condamné à réparer sa faute et est, pour cela, envoyé sur la Terre afin de récupérer l'objet de tous les désastres. Si le scénario est aussi débile, ce n'est pas par hasard mais par souci d'homogénéité car tout le jeu est ainsi. Tonic Trouble est atypique, amusant, dérangeant, bref à part. Dès le départ, dès que vous aurez vu la tronche du héros, vous aurez déjà tout compris. Ce titre ne peut pas être comme les autres. Ici quinze niveaux vous attendent habités par une quarantaine de personnages et créatures différents aussi bien qu'étranges. A l'instar de Rayman 2, ils possèdent une intelligence artificielle propre et sont autonomes. Les décors dans lesquels vous allez vous balader sont riches en détails et se révèlent graphiquement assez impressionnants. Différentes armes sont certes disponibles puisque vous pouvez récupérer en particulier un bâton magique dont vous découvrirez toutes les capacités au fur et à mesure de votre progression. Toutefois Tonic Trouble n'est pas réellement axé sur le combat mais davantage sur l'exploration et la résolution d'énigmes. Ed est capable, à cet égard, d'effectuer une large panoplie d'actions. Il peut ainsi courir, sauter, nager, s'accrocher à un mur, escalader une paroi, se tenir à une corde, pousser ou porter des objets... Il est même capable de se déguiser ! Cet extra-terrestre semble décidément avoir de la ressource et pourrait bien créer la surprise en fin d'année.

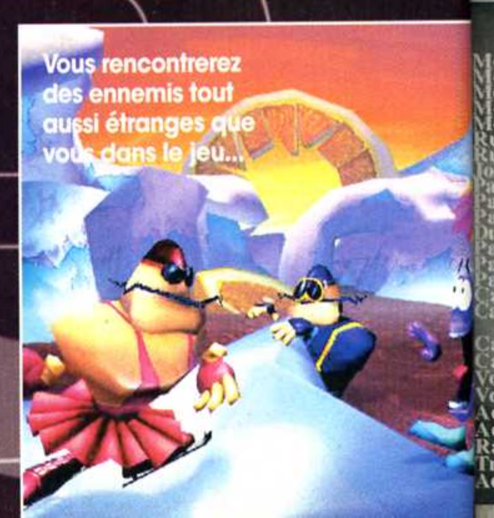




Le pont est bien gardé. Saurez-vous inspirer confiance aux gardiens afin qu'ils vous laissent passer ?

Un héros atypique pour un jeu totalement délirant





Vous rencontrerez des ennemis tout aussi étranges que vous dans le jeu...

…COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT **JAPON / USA** *sur 32 bits*

Commandez par **Téléphone**
01 42 45 63 63
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30
Les Lundis de 14h00 à 19h30

Commandez par **Minitel**
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!

Commandez par **Courrier**
Remplissez le bon de commande en bas de page

VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
10, rue de la Grange-aux-belles 75010 P…
…: Jacques Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR PLAYSTATION & SATURN

DREAMCAST ?!? 20/11/1998












SATURN

…el Dragoon RPG (Jap)	295,00 F
…Xhird (Jap)	399,00 F
…racula X (Jap)	349,00 F
…agon Force II (Jap)	399,00 F
…ep Fear (Jap)	Tél.
…angelion -A girl friend made of steel (Jap)	499,00 F
…e The Lost One (Jap)	499,00 F
…tal Fury Real Bout + cart. (Jap)	299,00 F
…tal Fury Real Bout Spécial (Jap)	399,00 F
…tal Fury Real Bout Spécial + Cart. (Jap)	499,00 F
…randia Digital Museum (Jap)	Tél.
…randia Spécial Edition (Jap)	445,00 F
…roove On Fight + Cartouche (Jap)	469,00 F
…ng Of Fighters 96 (Jap)	395,00 F
…ng Of Fighters 97 (Jap)	395,00 F
…ngrisser V : The End Of Legend	Tél.
…st Bronx (Jap)	295,00 F
…ynos II (Jap)	345,00 F
…nar 2 (Jap)	Tél.
…nar MPEG Edition (Jap)	395,00 F
…arvel Super Heroes (us)	395,00 F
…agical School Lunar (Jap)	395,00 F
…gre Battle (Jap)	395,00 F
…neltia Story (Jap)	299,00 F
…ovadis II (Jap)	445,00 F
…glord Saga 2 (Jap)	249,00 F
…MJ The Mystery Hospital (Jap)	449,00 F
…ilor Moon Super S PLus (Jap)	395,00 F
…kura Wars 2 (Jap)	395,00 F
…ining Force III scenario disk 2 (Jap)	365,00 F
…reet Fighter Zero 2 (Jap)	199,00 F
…per Robot War F 2 (Jap)	499,00 F
…ctics Ogre (Jap)	379,00 F
…rra Phantastica (Jap)	299,00 F
…e House Of The Dead (Jap)	299,00 F
…mpire Savior (Jap)	399,00 F
…mpire Savior + Cart. (Jap)	499,00 F
…rus (Jap)	395,00 F
…aku Waku 7 + Cart. (Jap)	445,00 F
…Men Vs Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap)	495,00 F
…no -Interdit aux - de 18 ans- (Jap) 3 CD	599,00 F
…Démo Game Ware Vol. 3 (Jap)	169,00 F

…ombreux jeux disponibles en neufs et en occaz.

Jeux NINTENDO 64 Versions Françaises

Aerofighters	445,00 F
Banjo Kazooie	369,00 F
Blast Corps 64	365,00 F
Bust a Move 2	425,00 F
Chameleon Twist	495,00 F
Clayfighter 63 1/3	495,00 F
Coupe Du Monde 64	479,00 F
Cruisin'Usa	325,00 F
Cruisin' World	369,00 F
Diddy Kong Racing	365,00 F
Doom 64	445,00 F
Dual Heroes	445,00 F
Duke Nukem 64	465,00 F
Extreme G	475,00 F
F1 Pole Position	495,00 F
FIFA 98	445,00 F
Fighters Destiny	475,00 F
Forsaken	475,00 F
GT 64	445,00 F
Golden Eye	395,00 F
Hexen	465,00 F
Hyper Olympics In Nagano	475,00 F
ISS 64	445,00 F
Killer Instinct Gold	495,00 F
Lamborghini	395,00 F
Lylat Wars + Vibreur	445,00 F
Mace : The Dark Age	465,00 F
Madden Football 64	495,00 F
Mario 64	365,00 F
Mario Kart 64	365,00 F
Mischief Makers	365,00 F
Mission Impossible	Tél.
Mortal Kombat Mythology	495,00 F
Multi Racing Champ.	395,00 F
Mystical Ninja : Goemon	475,00 F
NBA Courtside	365,00 F
NBA Pro 98	445,00 F
NBA Hang Time	445,00 F
NFL Quaterback Club 98	495,00 F
Olympic Hockey 98	445,00 F
Pilot Wings 64	425,00 F
Quake 64	445,00 F
Quest	Tél.
Rampage World Tour	475,00 F
Rebel Moon Revolution	495,00 F
San Francisco Rush	475,00 F
Snow Board Kids	365,00 F
Star Wars	445,00 F
Tetrisphere	325,00 F
Tonic Trouble	475,00 F
Top Gear Rally	495,00 F
Turok	345,00 F
Virtual Chess	445,00 F
Wave Race	365,00 F
Wayne Gretsky	445,00 F
WCW Vs NWO	475,00 F
Wetrix	399,00 F
Yoshi's Story	365,00 F

D'autres titres sont annonçés !!
Pour en savoir plus ?
Minitel : 3615 GAME STATION
Téléphone : 01 42 45 63 63

PLAYSTATION

Allundra (us)	299,00 F
Allundra (Jap)	249,00 F
Armored Trooper Votoms (Jap)	445,00 F
Armored Trooper Votoms Ltd (Jap)	595,00 F
Bio Hazard 2 + Book officiel (Jap)	299,00 F
B.L.U.E. Legend Of Water (Jap)	495,00 F
Blue Sabre Knights (Jap)	445,00 F
Body Hazard (Jap)	299,00 F
Bomberman Wars (Jap)	499,00 F
Brave Fencer Musashinden + démo FF8	499,00 F
Breath Of Fire 3 (Jap)	299,00 F
Breath Of Fire 3 (us)	369,00 F
Bushido Blade 2 (Jap)	445,00 F
Challenger (Jap)	395,00 F
Clock Tower (us)	249,00 F
Clock Tower Ghost Head (Jap)	449,00 F
Crash Bandicoot 2 (us)	249,00 F
Darius G (Jap)	495,00 F
Dark Forces (us)	245,00 F
Dragon Ball Final Bout (Jap)	199,00 F
Dragoon (Jap)	499,00 F
Einhander (Jap)	449,00 F
Elemental Gear Bolt (Jap)	495,00 F
Final Fantasy 7 (Jap)	149,00 F
Final Fantasy Tactics (Jap)	249,00 F
Final Fantasy Tactics (us)	399,00 F
Front Mission 2 (Jap)	445,00 F
Front Mission Alternative (Jap)	445,00 F
Guilty Gear (Jap)	495,00 F
Happy Hotel (Jap)	449,00 F
K-1 Revenge Fighting Illusion (Jap)	449,00 F
Klaymen Klaymen (Jap)	445,00 F
Konami Antiques MSX Collection Vol.3 (Jap)	399,00 F
Lagnacure (Jap)	449,00 F
Linda 3 Again (Jap)	399,00 F
Mobile Suit Z Gundam (Jap)	599,00 F
Moonlight Syndrome (Jap)	399,00 F
NBA Power Dunker 3 (Jap)	399,00 F
Nightmares Creatures (us)	249,00 F
Overblood 2 (Jap)	495,00 F
Parasite Eve (Jap)	499,00 F
Project Gairay (Jap)	449,00 F
Puyo Puyo Sun Expert (Jap)	399,00 F
Puzzle Bubble 3DX (Jap)	399,00 F
Rebus (Jap)	495,00 F
Kiroushi Kenshin (Jap)	449,00 F
Rival Schools (Jap)	495,00 F
Saga Frontier (Jap)	249,00 F
Saga Frontier (us)	399,00 F
Samourai Shodown IV Spécial (Jap)	499,00 F
Snow Break (Jap)	399,00 F
Sokaigi (Jap)	495,00 F
Sol Divide (Jap)	495,00 F
Star Ocean : Second Story (Jap)	495,00 F
Tactics Ogre (us)	395,00 F
Tail Concerto (Jap)	495,00 F
Tekken 3 (Jap)	299,00 F
Tekken 3 (us)	349,00 F
Tenchu (Jap)	445,00 F
Thunder Force V (Jap)	475,00 F
Time Crisis (Jap)	199,00 F
The King Of Fighters 97 (Jap)	475,00 F
Twinbee RPG (Jap)	445,00 F
Winning Post 3 (Jap)	495,00 F
Wizard's Harmony 2 (Jap)	449,00 F
X-Men Vs Street Fighter Spécial Edit. (Jap)	445,00 F

*Pour les titres français, n'hésitez pas à nous contacter pour passer commande ou sur le 3615 GAME STATION**

01 42 45 63 63

Bloqués à un jeu ??

…éjouissez-vous, on pense à vous !!

…ide Officiel Final Fantasy Tactics (vers. US)	149,00 F
…ide Officiel Breath Of Fire 3 (vers. US)	149,00 F
…ide Officiel Final Fantasy 7 (vers. US)	169,00 F
…ide Officiel Saga Frontier (Vers. US)	149,00 F
…ide Officiel Tekken 3 (Vers. US)	149,00 F
…ide Final Fantasy 7 (vers. JAP)	149,00 F
…ide Officiel Tactics Ogre (vers. US)	149,00 F
… Officiel Allundra (vers. US)	199,00 F

EXCLUSIF !!

DEMO INCROYABLE du jeu évènement :

METAL GEAR SOLID

Plusieurs minutes du jeu au coeur de l'action.
Un CD à ne pas manquer !!!!

Comprenant également les démos de :

BUSHIDO BLADE 2
MITSUMETE KNIGHT
TOKIMEKI MEMORIAL
PARASITE EVE
ARMORED TROOPER VOTOMS

SPRING SPECIAL
PlayStation DEMO DISC
149 F

ACCESSOIRES

…mory Card 256 Ko	N64	69,00 F
…mory Card 1 Méga	N64	99,00 F
…mory Card 256 Ko officielle	N64	149,00 F
…mory Card 1 Méga	PSX	79,00 F
…mory Card 1 Méga officielle	PSX	129,00 F
…mble Pack	N64	129,00 F
…mble Pack officiel	N64	169,00 F
… Pack (vibreur + Memory intégrée)	N64	129,00 F
… Nintendo 64 officiel couleur	N64	169,00 F
… EASY 64	N64	145,00 F
… TURBO 64	N64	165,00 F
… Shock Controller	PSX	199,00 F
… Ascii BIO HAZARD 2	PSX	199,00 F
… Turbo + Memory Card	PSX	199,00 F
… Chromé Or ou Argent	PSX	169,00 F
…le Peritel RGB	PSX	79,00 F
…le Peritel RGB (+ adapt.GUNCON + prises Stéréo)	PSX	99,00 F
…ble Peritel RGB	SAT	129,00 F
…ble Peritel RGB NATASHA	N64	310,00 F
…ant Race Leader 32	PSX & SAT	449,00 F
…ant Race Leader 64	N64	449,00 F
…aptateur Universel	N64	129,00 F
…aptateur Universel	SAT	129,00 F
…longe Manette	PSX ou N64	69,00 F
…nscodeur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F
…aptateur secteur 110/220 volts		199,00 F

REGLEMENT

❑ Carte bleue

N° Carte bleue
|_|_|_|_|_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration

❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement
❑ Chèque
Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
+ Frais de port			
	TOTAL		

Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost -
Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frs Colissimo/Chronopost
Dom-Tom : 80,00 F (Uniquement par CB, Chèque ou Mandat Postal). Etranger nous consulter.

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance.

Joypad Juillet 1998





EDITEUR : HASBRO
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOV. 98

GLOVER



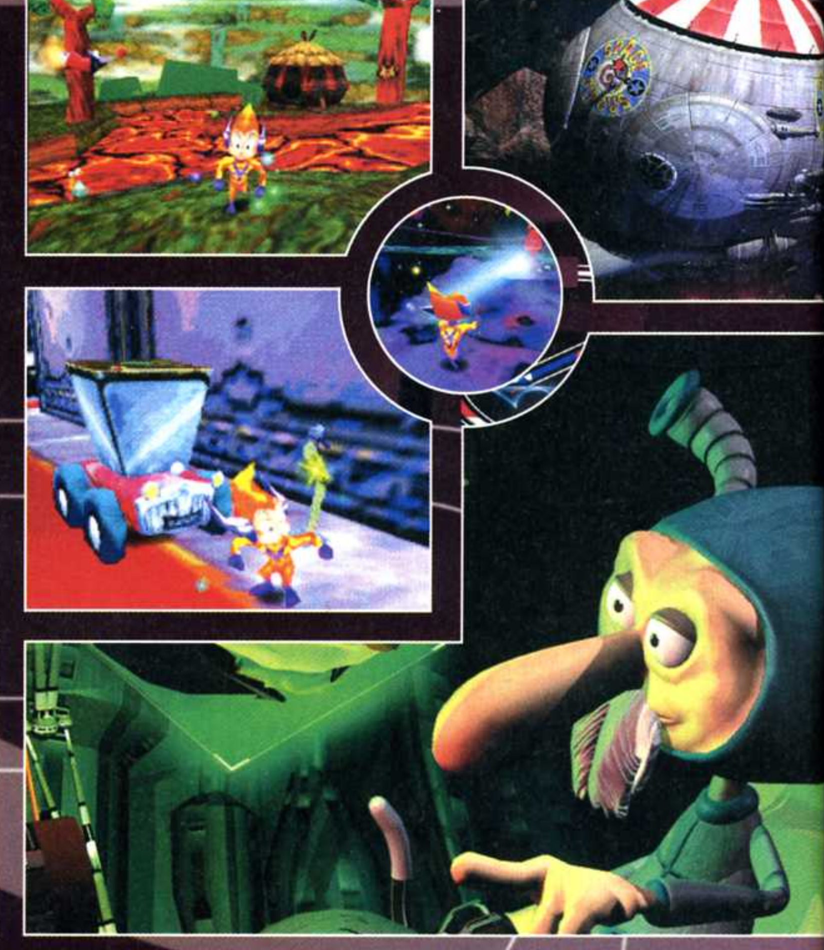


Pour son premier titre N64, Hasbro Interactive (Monopoly, Risk) joue la carte de l'originalité en refusant de suivre la tendance du moment sur cette machine (préparez-vous à bouffer du Mario-like !). Mix surprenant de plates-formes, de puzzles et d'énigmes, Glover vous glisse dans la «peau» d'un gant aux aptitudes multiples qui devra explorer 30 niveaux entièrement en 3D répartis sur 6 univers thématiques assez classiques (Atlantis, Préhistoire, Maison Hantée...) afin de réunir sept cristaux magiques dont l'équilibre de la planète dépend. Croisons les doigts pour que ce gant ne se comporte pas comme une moufle à l'écran !

EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : PLATE-FORME
DISPONIBILITE : NOV. 98

NINTENDO64

SPACE CIRCUS



Ambiance décalée façon Tex Avery, références cinématographiques et maelstrom de couleurs psychées, tels sont les ingrédients de ce Mario-like visuellement délirant au moteur de jeu très prometteur. Vous allez y incarner Starshot, un des membres du Space Circus dont la mission va consister à contrecarrer les plans du Virtua Circus et de son terrible boss tout au long de sept immenses niveaux non linéaires au gameplay hyper varié. A ce stade du développement, ce titre signé Infogrames nous a laissé une très bonne impression et nous devrions par conséquent vous en reparler très prochainement. A surveiller de près donc malgré l'exaspérante profusion de titres de ce type sur cette bécane.



Votre pire ennemi : le chrono



Chaque seconde compte.

Chaque virage, chaque dérapage, chaque frein
à main peut vous faire gagner un temps précieux.

Boue, neige, pluie, sable, casse,
autant d'obstacles à vos temps scratch.

Votre voiture, votre copilote et vous
...pour 52 étapes virulentes à travers 8 pays.

Contre tous les autres.

Contre le chrono.

- Pour la première fois, les voitures se salissent progressivement
- Gestion apparente des impacts sur chaque véhicule
- Etapes "Super-Spéciales" pour des face-à-face acharnés
- Ecole de pilotage de Colin McRae
- Graphismes, jouabilité et maniabilité inégalés jusqu'ici.

C'est une pure Simulation

PAR LES CREATEURS DE TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP™

JOYPAD
"Simulation très ambitieuse"

PLAYSTATION MAGAZINE
"La référence sur PlayStation"

CD CONSOLES
"Conduite très réaliste, circuits de qualité"


PlayStation


PC
CD
ROM
Windows 95





EDITEUR : NINTENDO
GENRE : AVENTURE
DISPONIBILITE : NOËL 98

C'est marrant, mais Nintendo se vantait lors de l'E3 d'avoir, avec Zelda 64, le jeu le plus attendu de tout le salon. Même si c'est vrai, il est plutôt de mauvais goût de nous rappeler qu'on attend ce bijou depuis maintenant 2 ans. Non ?

ZELDA 64 OCARINA OF TIME

■ Voici le prochain grand jeu de Nintendo, celui le plus attendu de toute l'histoire de la console selon l'éditeur, d'ailleurs. Et on aurait de bonnes raisons de le croire, au vu de ce qui était présenté sur le salon. Comme toujours, le produit Zelda est un concept vendeur qui sait, par ses diverses innovations et sa réalisation technique bluffante, charmer tous les joueurs. Pour commencer, le système a ici été considérablement étudié pour que même les débutants ne se perdent pas dans un univers en 3D très vaste. Les déplacements, par exemple, peuvent se faire par rapport à une cible qu'on sélectionne avec le bouton Z. Une fois la cible choisie, Link se tournera vers elle afin de pouvoir la frapper ou lui courir après sans devoir se soucier de rester bien en face de l'ennemi. La caméra elle aussi est dynamique, et, comme pour Mario, les angles de vue donnent au produit une impression de dynamisme maximum sans jamais gâcher la visibilité, ce qui malheureusement arrive trop souvent dans ce type de jeux. Autre point fort : l'animation de Link qui est tout simplement splendide. Il est capable d'effectuer une douzaine d'actions comme courir, monter à cheval, marcher à reculons alors qu'il frappe, attraper en plein vol un boomerang ou encore accomplir sa célèbre attaque tournante qui a déjà fait le bonheur des joueurs de Zelda 3, le tout avec un réalisme et une fluidité déconcertante.





ZELDA 64, LE JEU PARFAIT POUR NOËL

S'étendant sur une cartouche de 256 Megabits, la plus grosse jamais produite pour la N64, Zelda se présente comme un jeu hyper complexe et extrêmement long. Le scénario vous demande de rassembler trois cristaux, plus l'ocarina du temps, le trésor le plus précieux du monde d'Hyrule. Chacun des cristaux étant détenu par une race, vous devrez, à chaque fois, changer de monde pour vous en procurer un. A cela s'ajoute les quêtes sous-jacentes présentes comme dans chacun des épisodes de la série. Selon Miyamoto, le jeu serait l'un des plus longs et des plus vastes qu'il aurait jamais créé. Et preuve en est lorsqu'à l'occasion d'une partie il est possible de se perdre en plein champ et de marcher dix minutes pour rejoindre le village le plus proche. Imaginez tout ce que peut renfermer un monde aussi vaste ! Grande nouveauté de ce volet : la fée gardienne. Cette petite fée qui accompagnera Link tout au long de son périlleux voyage sera à la fois son infirmière personnelle et son copilote. C'est elle qui aidera le joueur à progresser en lui prodiguant des conseils, des soins, et qui apportera un peu de magie. Autre élément important qui permet de doubler la durée de vie du jeu : les voyages dans le temps. Comme le précise le titre, votre Ocarina vous permet de vous déplacer dans l'espace temporel, offrant ainsi la possibilité de jouer deux personnages plus ou moins différents, à savoir Link adulte ou bien Link enfant.

Une réalisation fantastique et des mises en scène d'un dynamisme prodigieux





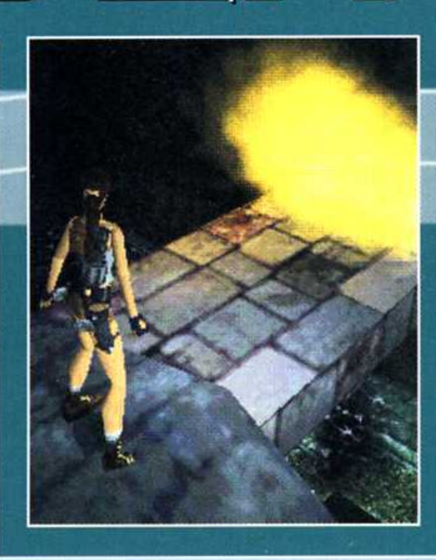


EDITEUR :
EIDOS
GENRE : AVENTURE/ACTION
DISPONIBILITE : FIN 98

On espérait l'annonce d'un nouveau Tomb Raider sans trop y croire, et pourtant, les informations et les photos ont filtré. Voici en gros à quoi les amoureux de Lara peuvent désormais s'attendre...

TOMB RAIDER III

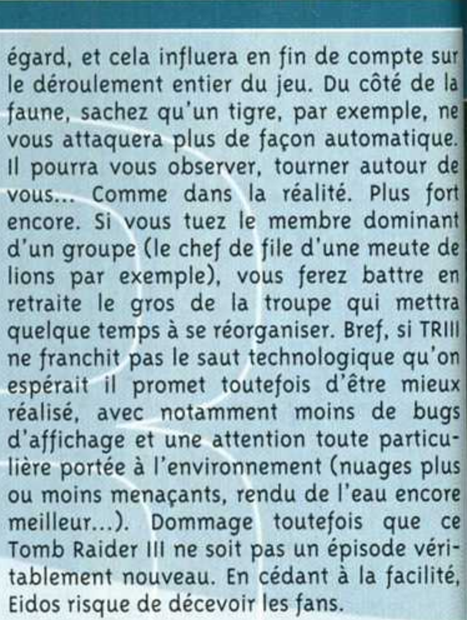


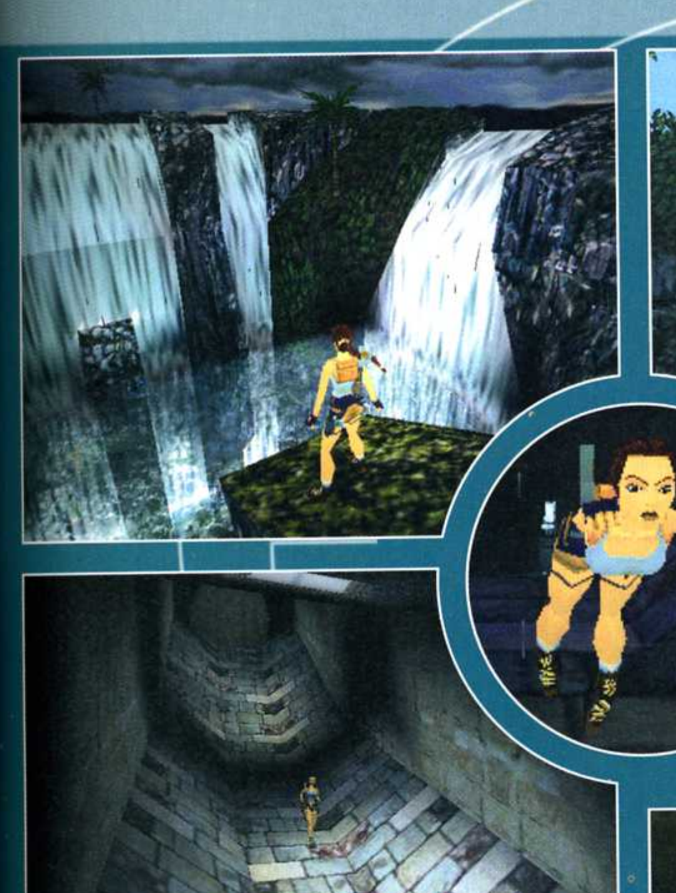


■ La sortie d'un nouveau Tomb Raider était prévue, mais jusqu'à présent les rumeurs laissaient entendre qu'un épisode intermédiaire sortirait entre TRII et TRIII. Une espèce de Tomb Raider II et demi, avec de nouveaux niveaux mais une technologie toujours basée sur le même moteur 3D. Un titre à même de faire patienter les foules en attendant que TRIII, que les gens de chez Eidos annonçaient comme une véritable révolution, ne profite des toutes dernières technologies. Eh bien non ! TRII et demi devient TRIII et le manque relatif de patience dont fait preuve Eidos pour sortir ce titre trahit une politique commerciale dont le but est la rentabilité. Sorti de là, ce titre semble bourré de qualités et il devrait satisfaire le plus grand nombre. C'est en tous cas à espérer car les fans seront sans pitié avec un jeu bâclé. Le soft est dans un premier temps prévu sur PC - les photos qui illustrent ces pages sont tirées d'une version 3Dfx - mais il n'est pas du tout impossible que la version PlayStation arrive simultanément. Nous nous sommes dit que même dans le doute, il aurait été dommage de ne pas vous en faire profiter...

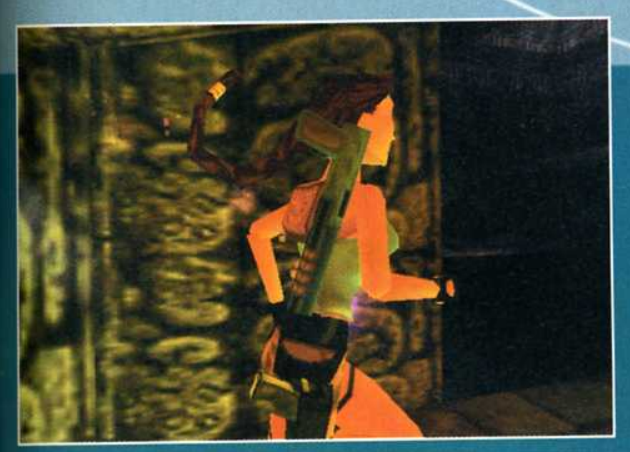
CE QU'ON SAIT POUR L'INSTANT

Parmi les nouveautés incluses dans TRIII, il est bon de signaler que la palette de mouvements de Lara a été quelque peu élargie (elle est désormais capable, par exemple, de nager en crawl ou bien d'effectuer un super saut en prenant beaucoup d'élan). Cinq nouveaux stages, divisés en trois niveaux (ce qui nous fait quinze lieux à explorer en tout) vous attendent. On sait que parmi les lieux à explorer sont inclus Londres, un désert en Inde et certaines îles du Pacifique Sud. Vous pourrez vous essayer à chacun de ces stages dans l'ordre qui vous plaira et découvrirez, en les explorant, de nouveaux véhicules (on ne connaît pour le moment qu'un seul d'entre eux : le kayak). De nouvelles armes pourront également être utilisées (par exemple, vous pourrez vous servir d'un couteau, et ce, que vous soyez à terre ou bien sous l'eau). Au niveau de l'intelligence artificielle des personnages et animaux rencontrés dans le jeu, de gros progrès sont en cours afin que le jeu paraisse plus réaliste. Dans TRIII, apparemment, Lara sera prise entre deux camps qui se livrent une guerre. Selon les actions qu'elle décidera d'effectuer, les membres de ces factions agiront de façon diverse à son égard, et cela influera en fin de compte sur le déroulement entier du jeu. Du côté de la faune, sachez qu'un tigre, par exemple, ne vous attaquera plus de façon automatique. Il pourra vous observer, tourner autour de vous... Comme dans la réalité. Plus fort encore. Si vous tuez le membre dominant d'un groupe (le chef de file d'une meute de lions par exemple), vous ferez battre en retraite le gros de la troupe qui mettra quelque temps à se réorganiser. Bref, si TRIII ne franchit pas le saut technologique qu'on espérait il promet toutefois d'être mieux réalisé, avec notamment moins de bugs d'affichage et une attention toute particulière portée à l'environnement (nuages plus ou moins menaçants, rendu de l'eau encore meilleur...). Dommage toutefois que ce Tomb Raider III ne soit pas un épisode véritablement nouveau. En cédant à la facilité, Eidos risque de décevoir les fans.











Tomb Raider III utilise encore l'ancien moteur 3D. Les véritables nouvelles technologies profiteront en fait à Tomb Raider IV...





EDITEUR : THQ
GENRE : ACTION/AVENTURE
DISPONIBILITE : FIN 98



RUGRATS

Ce titre mettant en scène les adorables bambins éveillés de Rugrats, une série animée dont la qualité et le succès ont été récompensés cette année par un Emmy Award est un jeu d'action/aventure assez classique à la troisième personne (comme Tomb Raider, quoi). Développé par N-Space pour THQ (aïe !), ce petit jeu au design vraiment original s'adresse principalement aux jeunes joueurs et proposera une vingtaine de niveaux inspirés évidemment des épisodes de la série. Les graphismes sont fidèles à l'esprit de l'animé, l'humour est au rendez-vous, reste à savoir maintenant si l'aventure proposera quelque chose de vraiment nouveau.

EDITEUR : BLAM !
GENRE : AVENTURE
DISPONIBILITE : FIN 98

PlayStation

MONKEY HERO

Version PC

Développé par une boîte peu connue du monde des jeux vidéo, Monkey Hero est un jeu d'aventure vu de haut à la Zelda mettant en scène un personnage de la mythologie chinoise. Vous êtes donc un petit singe armé d'un bâton qui devra rétablir la paix sur trois mondes élaborés en vraie 3D. Le titre sera plutôt orienté vers l'arcade que vers la simulation à la FFVII puisque les combats s'effectueront en temps réel. Bien sûr, il vous faudra aussi beaucoup de cervelle pour résoudre les différentes énigmes liées aux donjons. En clair, Monkey Hero sera le nouveau Zelda de la PlayStation (après Alundra) et sera attendu au tournant par les fans de RPG.



Encore
6 NOUVEAUX MAGASINS AU TOP DES NOUVEAUTÉS !
AVIGNON BEZIERS BOBIGNY BOURGES PARIS POINTE-A-PITRE
VIRTUA
JEUX VIDEO
NEUF ET OCCASION
RACHAT CASH
DE VOS JEUX EN BON ETAT
SANS DÉCOTE
ET SANS OBLIGATION DE RACHAT
ESSAI de JEUX GRATUIT !
FIDÉLITÉ
-20% sur le 5e jeu acheté
OCCASIONS
70% MOINS CHER !
NOUVEAUTES
EN AVANT PREMIERE
CHOIX GEANT
NINTENDO64
PlayStation
SONY
NOUVEAU
OUVERTURE EN AOUT 98
VIRTUA AVIGNON
C.Cial CAP SUD
84000 AVIGNON
Tél 04 90 87 00 77
NOUVEAU
VIRTUA BEZIERS
C.Cial GEANT
64500 BEZIERS
Tél 04 67 11 08 50
NOUVEAU
VIRTUA BOBIGNY
C.Cial Bobigny 2
93000 BOBIGNY
NOUVEAU
OUVERTURE EN AOUT 98
VIRTUA BOURGES
9 rue Mirebeau
18000 BOURGES
VIRTUA BORDEAUX
C.Cial Rive Droite
33310 LORMONT
Tél 05 56 38 31 18
VIRTUA CANNES
141 rue d'Antibes
06400 CANNES
Tél : 04 93 38 01 13
VIRTUA COMPIEGNE
10 rue des Bonnetiers
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 38 06 40
VIRTUA FREJUS
C.Cial Continent
83480 PUGET/ARGEN
Tél 04 94 81 55 05
VIRTUA LA ROCHELLE
59 Quai Valin
17000 LA ROCHELLE
Tél 05 46 34 74 80
VIRTUA LEVALLOIS
19 rue du Président W
92300 LEVALLOIS
Tél 01 47 37 07 88
VIRTUA MONTIGNY
C.Cial Continent
95370 MONTIGNY-LES-CORMEILLES
Tél 01 39 97 16 98
VIRTUA NICE EST
C.Cial Carrefour TNL
06000 NICE
Tél 04 93 55 49 03
VIRTUA NICE OUEST
C.Cial Carrefour Lingos
Route Nationale 202
06200 NICE
Tél 04 93 29 88 77
NOUVEAU
OUVERTURE EN SEPT 98
VIRTUA PARIS
111 av. Victor Hugo
75116 PARIS Metro Victor
Tél 01 47 55 18 78
NOUVEAU
OUVERTURE EN AOUT 98
VIRTUA POINTE-A-PIT
11 rue Gambetta
97110 POINTE-A-PITR
VIRTUA RENNES
3 rue St Melaine
35000 RENNES
Tél 02 99 38 69 02
VIRTUA ST-NAZAIRE
62 av. de la Républiqu
44600 ST NAZAIRE
Tél 02 40 66 55 89
VIRTUA TOULOUSE
C.Cial St-Georges
31000 TOULOUSE
Tél : 05 61 21 03 54
Vous voulez ouvrir un magasin VIRTUA ?
Ecrivez à :
VIRTUA®
SERVICE DÉVELOPPEMENT
141 rue d'Antibes
06400 CANNES
ou appelez le :
04 93 38 01 13
VIRTUA®
UNE CHAINE DE PROS INCONTOURNABLE !





EDITEUR : EIDOS
GENRE : AVENTURE
DISPONIBILITE : FIN 98

C'est l'équipe française Quantic Dreams, découverte par PlayStation Mag, qui développe ce soft d'aventure particulier qu'est Omikron. La version PlayStation n'est malheureusement pas très avancée, mais son potentiel est indéniable.

OMIKRON





Toutes les photos de cette page sont issues de la version PC, et nous n'avons pu voir tourner que le modèle du personnage pour la version PlayStation. Cela dit, nous sommes en présence d'un projet ambitieux qui bénéficie d'une recherche graphique poussée et d'idées intéressantes. Entré dans un univers parallèle au sein de la ville d'Omikron, vous devrez prendre possession d'un de ses habitants, afin de poursuivre un prince-démon du nom d'Astorath qui collectionne les âmes sans accord préalable... L'univers futuriste en 3D temps réel veut proposer une liberté de mouvement inégalée où se mêleront phases d'aventure, de combats, de courses, avec une ambiance travaillée et un monde homogène où de nombreux personnages vaquent à leurs occupations. Pour la première fois, les visages des protagonistes sont motion capturés, et lorsque vous mourez, vous vous réincarnez simplement dans la peau du dernier personnage que vous avez touché ! Les possibilités offertes semblent donc particulièrement mirobolantes, mais il reste à savoir si la version PlayStation, à son niveau, bénéficiera d'une réalisation aussi soignée que sa grande sœur sur PC (photos version PC).



La réincarnation marquée par la french touch !

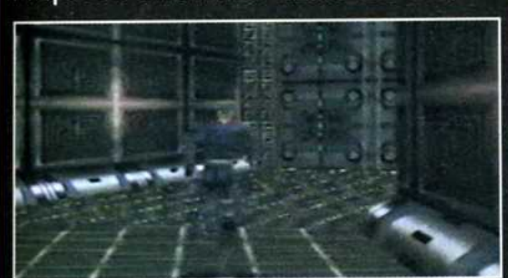
EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION / RPG
DISPONIBILITE : MARS 99







Tout le monde parlait d'Hybrid Heaven comme d'un Metal Gear sur N64, alors qu'en fait plus le jeu se développe et plus il s'en éloigne. A quoi s'attendre dans ce cas ?



HYBRID HEAVEN



Présenté en vidéo par Konami sur son gigantesque stand rempli de hits, Hybrid Heaven ne dépareille point avec sa motion capture de qualité sur N64. Le scénario du jeu se veut dans l'air du temps avec son lot de catastrophes naturelles. Le gouvernement américain a encore une fois voulu jouer avec la nature et a imaginé une race de super soldats dans sa station spatiale. Une fois les créatures de la mort créées et poussées jusqu'à maturité, l'idée était de les ramener sur Terre sous haute surveillance. Mais vous connaissez les aléas et autres caprices du matos ; c'est toujours meilleur de se planter au moment où l'humanité n'en a pas besoin. Voilà donc la navette partie pour s'écraser en plein milieu des Etats-Unis avec à son bord une cargaison de monstres féroces et terriblement puissants. Pour les arrêter, une seule solution : envoyer un groupe d'intervention spécialisé. Vous incarnez cette équipe d'intervention avec brio et évoluerez dans de gigantesques espaces en 3D à la manière d'un classique action-RPG. L'intrigue se déroule en deux parties : la première vous lance dans l'exploration des divers lieux et la seconde dans un mode combat qui vous propose des menus d'action que vous sélectionnez avant de voir le résultat en 3D à l'écran. Au niveau de la réalisation, Hybrid Heaven possède beaucoup de qualités. La première d'entre elles est une réalisation d'un niveau assez élevé avec des graphismes fins et colorés. La séquence de démonstration qui était présentée dans le métro de New York par exemple mettait en avant des graphismes détaillés et d'un réalisme criant. L'animation (ou du moins ce que nous avons pu en voir) n'était pas non plus en reste, et les divers personnages du jeu étaient fluides et réalistes au possible, grâce à, je le répète, une motion capture d'une qualité incroyable. Possédant en outre un scénario intéressant qui évolue tout au long du jeu et une intrigue passionnante sur fond de scandale politique, Hybrid Heaven promet d'être l'un des gros titres de la Nintendo 64 lors de sa sortie prévue pour le mois de mars 1999. Attendrez-vous jusque-là ?


L'architecture de ces endroits semble être d'origine extra-terrestre.



Hybrid Heaven n'est finalement pas le Metal Gear de la N64


Une porte qui semble réticente à l'ouverture.





EDITEUR : GT INTERACTIVE
GENRE : AVENTURE
DISPONIBILITE : OCTOBRE 98

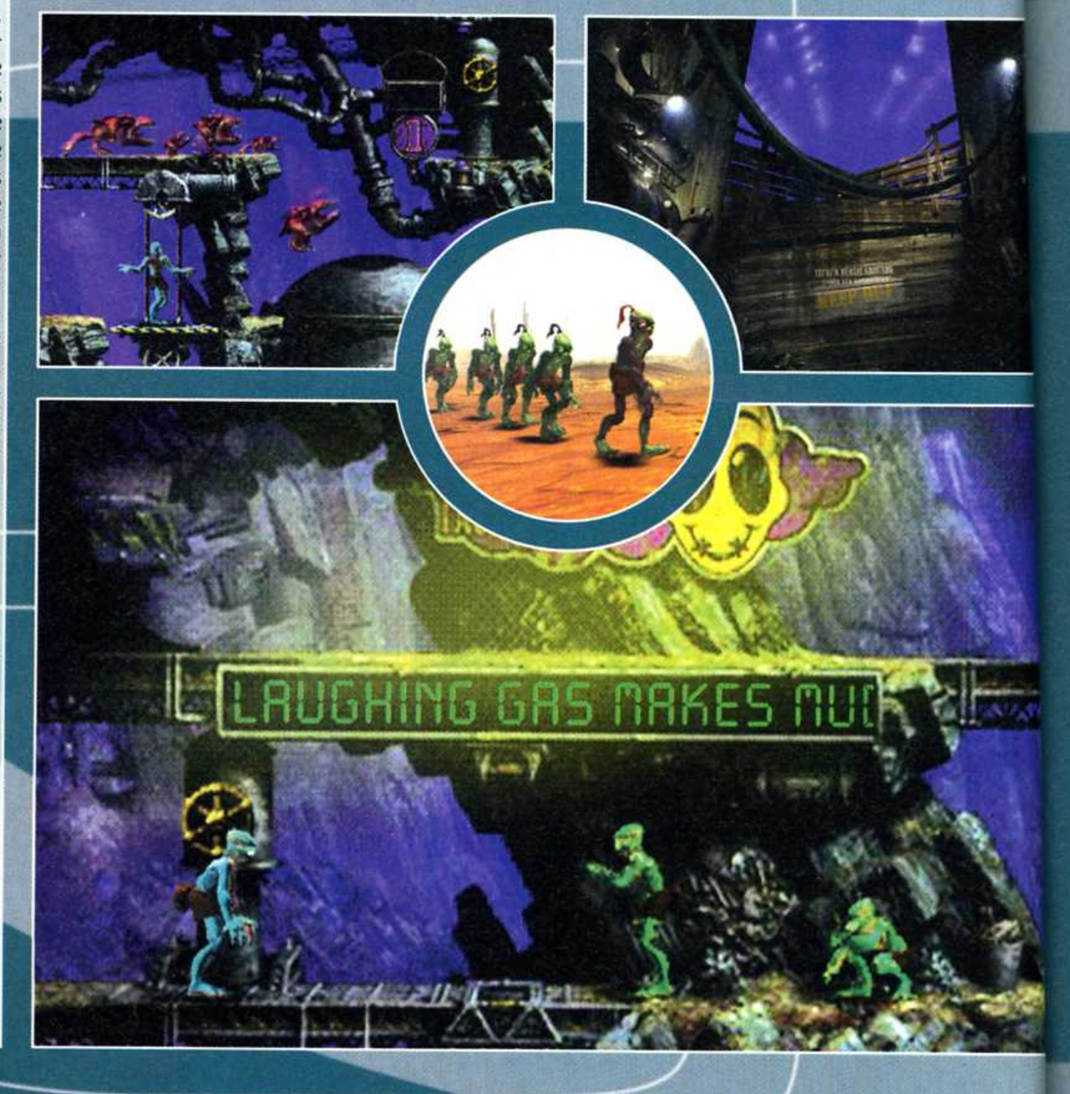
Il pète, fait «burps !» avec la bouche, rit vert, court, saute, se fait becqueter tout cru par les Sligs et les Glukkons... Oui, c'est bien d'Abe, digne sauveur de l'univers, dont il s'agit. Il est de retour !

L'EXODE D'ABE

Pour ceux qui auraient manqué une étape (nous avons parlé de L'Exode d'Abe dans notre précédent numéro), voici le topo. Cette suite commence directement là où la première quête prend fin. Abe se trouve aux côtés du shaman Mudokon en train de célébrer son succès. Si cette scène cinématique est de toute beauté, ce qui suit l'est davantage encore. Dans l'euphorie, Abe chute du piédestal sur lequel il parade fièrement et, une fois dans les vapes, voit ses ancêtres lui adresser la parole. Ces derniers lui demandent instamment de se rendre dans une nouvelle RuptureFarm tenue par les Glukkons. Cette usine fabrique un breuvage spécial constitué d'une part de larmes de Mudokons mais aussi d'os broyés de Mudokons décédés puis déterrés. Glauque ! «Cette "exode" nous a certes permis d'exploiter un scénario inédit, précise Lorne Lanning d'Oddworld Inhabitants, mais encore de renforcer la personnalité d'Abe et de ses congénères.» Résultat : Abe dirige plusieurs Mudokons à la fois. Il peut leur assener des coups de poings, s'excuser, s'il a fait une bêtise, en leur tapant sur l'épaule et péter - oui, oui ! - de sorte à laisser échapper un gaz aussi malodorant qu'explosif ! «En outre, non seulement Abe dispose des pouvoirs acquis lors de la première aventure mais il aura la possibilité d'en maîtriser de nouveaux en progressant. Avec le temps, il pourra ainsi posséder un Scrab, un Slig voire un Glukkon !» Graphiquement, de nouveaux lieux ont été modélisés, plus soignés, plus baroques que précédemment. En clair : ça tue ! Jeu de plates-formes à énigmes bourré de rebondissements et de vraies - j'insiste - nouveautés, L'Exode d'Abe plaira sans conteste aux fans de la bestiole. Peut-être parviendra-t-il également à convaincre les joueurs qui n'avaient pas encore accroché tant, dans cette suite, l'originalité et l'humour sont au rendez-vous. «Abe 2 n'est pourtant qu'un petit avant-goût de ce que nous préparons comme titres pour les futures consoles de jeux telles que la Dreamcast de Sega, confie Lorne. Lorsque, dans un an et demi, vous verrez Munch's Oddysee, vous tomberez des nues !»







EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : AVENTURE/ACTION
DISPONIBILITE : NOËL 98





On vous en a déjà parlé, c'est le projet le plus ambitieux du père Perry. Bourré de nouvelles technologies, d'idée intéressantes et de surprises, Messiah est tellement enthousiasmant que Wild 9 en a pris un retard considérable...

MESSIAH

Pour ce qui est du scénario, Messiah n'a rien de révolutionnaire, bien au contraire : on reprend le thème éculé de la bataille entre le Mal et le Bien, une apocalypse qui se fait de plus en plus pressante, un messie chargé de sauver le monde, et c'est parti. En revanche, pour ce qui est du concept et de la technique, c'est une autre paire de manches. Dans le rôle de Bob, angelot pour le moins haïssable, il vous faudra préparer le terrain pour éviter que les démons de l'enfer ne prennent trop d'avance dans la réalisation de l'Armaggedon. Nous n'avons pas pu voir la version PlayStation tourner, mais la démo PC montrait déjà les possibilités d'un concept décidément à la mode : celui de la possession/réincarnation. Dans Messiah, le chérubin peut s'emparer du corps de n'importe qui et en faire ce que bon lui semble pour progresser dans l'aventure. Par exemple, si un barrage de police vous empêche de passer, possédez un flic discrètement et vous pourrez continuer. Cela ouvre des possibilités plus qu'intéressantes, mais il convient de faire tout de même attention, car les personnages possédés se souviennent de leur mésaventure, et l'IA leur permet de changer la situation du jeu : par exemple, ce même flic pourra dès que vous aurez le dos tourné, alerter ses compères et vous placer dans une situation indélicate. Que faire ? L'empêcher de vous suivre par exemple, en lui brisant les jambes... Au sein d'un corps, vous ne risquez rien, c'est celui-ci qui prendra les dommages pour vous. Et vous avez beau lutter pour que le Bien triomphe, toutes les méthodes sont bonnes et le sacrifice en particulier ! Messiah est la porte ouverte à des délires imaginatifs insoupçonnables, voire sadiques, puisqu'aucune restriction n'est prévue. Reste à voir si les 4 environnements divisés en 5 niveaux, offriront un challenge suffisamment renouvelé.





EDITEUR : KONAMI
GENRE : AVENTURE/HORREUR
DISPONIBILITE :
DATE NON ANNONCEE

Après l'effet Resident Evil, nombreux sont les éditeurs qui voudraient produire des jeux avec autant de retombées et de ventes potentielles. Konami se lance donc dans l'aventure-horreur, avec semble-t-il pas mal de succès.

SILENT HILL

Le héros à l'air un peu paumé, non ?

Dans Silent Hill, vous êtes dans la peau d'un brave père de famille tout ce qu'il y a de plus classique qui part en balade avec sa petite fille. Malheureusement, il a un accident de voiture qui le plonge dans l'inconscience. Et lorsqu'il se réveille, que découvre le héros de cette histoire ? Que sa fille a disparu, bien évidemment, en même temps que la population de Silent Hill, cette ville bizarre où a eu lieu son accident. Très vite, notre bon père de famille se demande s'il navigue dans le monde réel ou dans un monde étrange qui oscillerait entre une dimension parallèle et la nôtre, des événements de plus en plus surprenants survenant au fur et à mesure qu'il progresse. Le but du jeu sera bien évidemment de découvrir le pourquoi du comment de tous ces événements et de sortir de ce patelin aux habitants étranges ou agressifs tout droit issus d'un bon vieux roman de Stephen King.


Les scènes cinématiques sont d'une grande qualité.

FLIPPE TOTALE ET JEUX DE LUMIÈRE

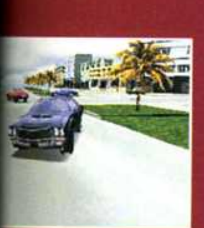
Les diverses actions des joueurs dans le monde réel auront des répercussions dans la seconde zone, le «dreamlike world». De cette façon, il sera possible de résoudre de nombreuses énigmes. Mais il faudra aussi se creuser les méninges. Car contrairement à un Resident Evil, l'action dans Silent Hill est beaucoup moins dirigée, et le personnage évolue dans des décors en 3D temps réel, ce qui lui procure une liberté de mouvement assez grande. Autant vous le dire tout de suite : la réalisation de ce jeu semble fantastique et c'est avec une fluidité rarement atteinte que le héros se déplace dans des environnements citadins très complexes graphiquement. Les scènes cinématiques ne sont pas en reste et représentent certainement le meilleur travail de Konami dans ce domaine. Un jeu qu'on attend avec impatience et qui aura été l'une des bonnes surprises de cet E3.

EDITEUR : REFLECTIONS
GENRE : COURSE
DISPONIBILITE : NON ANNONCEE

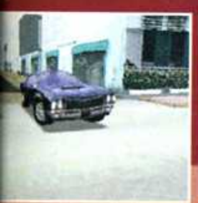


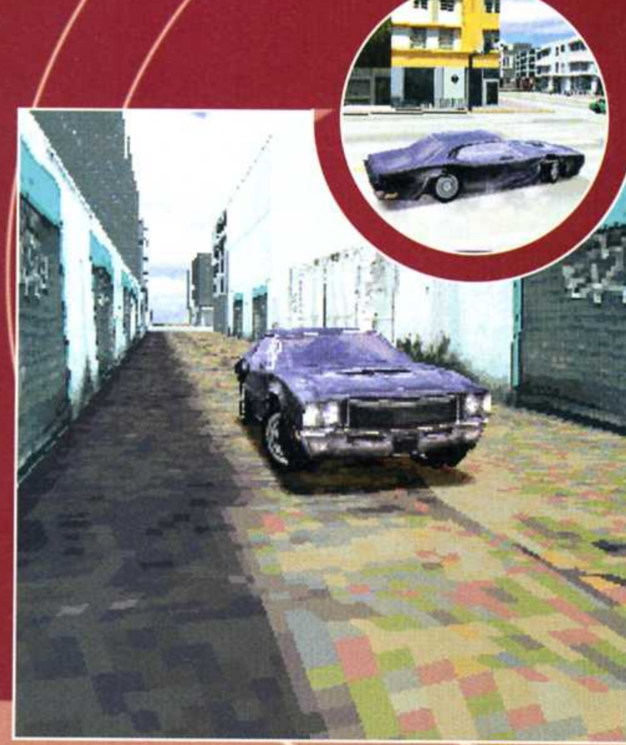


DRIVER













Driver sera le prochain soft de l'équipe de Destruction Derby, Reflections, désolidarisée de Psygnosis. Courses poursuites et illégalité sur fond de disco sont au programme pour ce qui pourrait devenir le titre référence en matière de dynamique des véhicules. L'équipe a recréé le plus fidèlement possible de grandes villes américaines comme Miami ou Los Angeles. Dans la peau d'un coursier mafieux, vous allez devoir transporter, au cours de plusieurs missions, des chargements divers, avec les flics aux fesses. Les autres citoyens respecteront feux, limitations, etc. mais la liberté sera pour vous le seul mot d'ordre !

EDITEUR : G.T. INTERACTIVE
GENRE : COURSE DE SURF FUTURISTE
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98







STREAK





Streak est encore un de ces jeux étranges s'adressant aux joueurs américains : vous faites partie d'une bande de punks passionnés de surf à réaction nucléaire qui passent le plus clair de leur temps à s'affronter dans diverses courses. Pour l'instant, les graphismes sont assez pixellisés et les couleurs ternes. Les circuits sont variés et on passe facilement du château hanté aux canaux de Venise. De plus, il sera possible de jouer à deux via un écran splitté vertical pour plus de fun. Streak est donc un titre sans prétention qui saura trouver son public en temps voulu, c'est-à-dire vers la fin de l'année.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

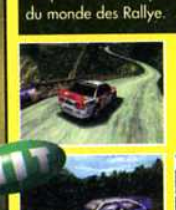


COLIN McRAE

RALLY



48 étapes à travers 8 pays. Réglez et réparez les points techniques de votre voiture, pour remporter le Championnat du monde des Rallye.





Analog Controller Compatible

EXCLUSIVITÉ DOCK GAMES

HIT

1 tee-shirt collector OFFERT* aux 3000 premiers acheteurs**

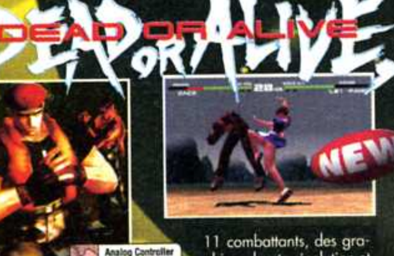
***offre valable dans tous les magasins participant à l'opération

DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.
  Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.
  Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES.
  Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**

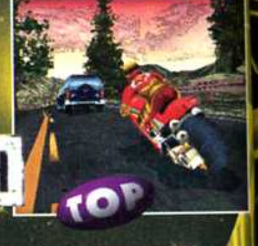


11 combattants, des graphisme haute résolution et des attaques spéciales ultra rapides pour de grosses sensations.



Enfourchez des cylindrés d'exception avec Road Rash 3D.





HEART OF DARKNESS

TOP

PlayStation

Andy part à la recherche de son chien, enlevé par les forces des ténèbres. Il traversera 8 mondes maléfiques peuplés de créatures étranges dans ce jeu de plate-forme entièrement en 3D.

15 NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - SUISSE - DOM TOM

PARIS 13è CENTER
7, rue Fernand Widal
Métro Porte d'Italie
(voir minitel)

CAMBRAI CENTER
1, rue de la Citadelle
03.27.78.77.42

BEZIERS
Place Pépézuc
1, rue du Chapeau rouge
04.67.28.03.91

ABBEVILLE
53, rue Maréchal Foch
03.22.24.90.80

CHATELLERAULT
11, avenue Kennedy
05.49.21.80.76

MARTIGNY
Avenue de la Gare 37
027.723.36.37

MONTELIMAR
116, rue Pierre Julien
04.75.01.75.82

LORIENT CENTER
9, rue du Blavet
02.97.21.69.73

SALLANCHES CENTER
90, rue du Commerce
04.50.58.49.11

MORGES
Rue des Fosses 4
021.801.77.88

VANNES CENTER
4, rue des Vierges
02.97.42.60.60

MONTARGIS
3, rue de la Pêcherie
(voir minitel)

LENS CENTER
11, rue de la Gare
03.21.28.45.45

BARENTIN CENTER
Galerie Carrefour
C/Cial du Mesnil Roux
02.35.19.36.46

FIRMINY
32, rue Jean Jaurès
04.77.56.00.08

FRANCE

ABBEVILLE	Tél : 03.22.24.90.80
AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER	Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER	Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
BESANÇON	Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS	Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.74.22.71.74
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI CENTER	Tél : 03.27.78.77.42
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHATELLERAULT	Tél : 05.49.21.80.76
CHATEAU-GONTHIER Corner	Tél : 02.43.70.37.45
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DIJON	Tél : 03.80.58.95.94
DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FIRMINY	Tél : 04.77.56.00.08
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER	Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LORIENT CENTER	Tél : 02.97.21.69.73
LYON	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN CENTER	Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS	(consulter le minitel)
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTELIMAR	Tél : 04.75.01.75.82
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PARIS CENTER	(consulter le minitel)
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALLANCHES CENTER	Tél : 04.50.58.49.11
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES	Tél : 03.87.02.96.00
ST ETIENNE	Tél : 04.77.41.84.79
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.54.81
TARBES	Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS	Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE	Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS	Tél : 04.50.71.69.02
TROYES	Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE	Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER	Tél : 02.97.42.60.60
VOIRON Corner	Tél : 04.76.65.96.27

SUISSE

FRIBOURG	Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
MARTIGNY	Tél : 027.723.36.37
MORGES	Tél : 021.801.77.88
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
VEVEY	Tél : 021.923.81.23
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.93.20.69
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

IFANE COMPO 04 72 72 06 11



GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR
Analog Controller Compatible
Un mode de jeu révolutionnaire, proche du jeu d'aventures... On y achète des voitures, on les prépare pour les courses et on les revend. Près de 300 voitures disponibles. De véritables sensations de pilotages grâce à la «DUAL SHOCK».
HIT
DUAL PACK
(offre limitée)
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE VIBRANTE
DUAL SHOCK TM
990F
PlayStation
TOP
COUPE DU MONDE 98
JEU DISPONIBLE SUR PLAYSTATION, N64, PC
Graphisme des joueurs en Bit Map, modélisation des 10 stades, changement de stratégie ou de tactique en cours de match... L'événement sportif le plus prestigieux du monde.
FRANCE 98
COUPE DU MONDE
1 tee-shirt ou 1 casquette OFFERTE*** au 4000 premiers acheteurs
***offre valable dans tous les magasins participant à l'opération
DES CENTAINES DE CADEAUX A GAGNER sur 3615 code AAAGAMES*
Vous y trouverez aussi les solutions complètes sur vos jeux Playstation et Nintendo ainsi que des tonnes d'astuces de toutes sortes. *2,23Frs/mn
3615 code AAAGAMES*
OUVERTURE DU SERVEUR 3615 AAAGAMES
G.A.S.P.
Jeu de combat en 3D où l'on peut créer son personnage et lui faire gagner des coups spéciaux foudroyants.
NEW
TOP
NBA COURTSIDE
Découvrez enfin les joies du basket sur N64 avec ce fabuleux titre.
NINTENDO64
FORSAKEN
HIT
Fendez les airs à bords de vaisseaux armés jusqu'aux dents se déplaçants à 360° et pillez la planète avant les autres. Modes 4 joueurs
CONSOLE NINTENDO64
Distributeur Officiel Nintendo France)
999F
BANJO-KAZOOIE
NEW
Des graphismes étonnants pour ce jeu en 3D dans la lignée de Mario64.
Nintendo
NOUVELLE COULEUR
GAME BOY POCKET
Le Game Boy est de retour, plus petit, plus léger, plus net et surtout... de toutes les couleurs
349F
GAME BOY CAMERA
Filmez en temps réel puis sauvegardez vos images, retouchez les et créez vos propres animations personnalisées.
349F
GAME BOY PRINTER
Imprimez vos images sur vignettes autocollantes
399F
DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions
SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER
Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.
Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON
* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES.
Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées



EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSE
DISPONIBILITE : DECEMBRE 98

Sacré soft le plus rapide de la N64, Extreme G posait déjà des problèmes à certains joueurs... La suite est annoncée deux fois plus rapide, de quoi se demander si un humain pourra y jouer !

EXTREME G2

Il était question de ralentir cette suite pour la rendre plus jouable, c'est finalement l'inverse qui a été retenu. C'est pourquoi toute une série d'améliorations du gameplay s'est naturellement imposée pour permettre au joueur d'avancer sans la discontinuité des chocs incessants à chaque virage.

PLUS VITE QUE SON OMBRE

Pour ceux qui ont joué au premier opus, difficile d'imaginer une vitesse doublée... C'est pourtant bel et bien prévu mais, pour le rendre possible, les circuits ont été conçus avec précaution. En tout, c'est donc 35 nouveaux tracks qui ont été modélisés, avec la possibilité de jouer en mode mirror. Ils sont plus longs, plus larges, pour des courses plus rapides. Le contrôle au stick analogique a été l'une des priorités, pour offrir une tenue de route plus précise des 16 véhicules. Des personnages seront apparents, répartis en gangs qui pourront éventuellement s'allier pour mieux vous contrer. La réaction des motos est plus complexe, pour être plus réaliste, et de nouveaux effets de lumière s'ajouteront aux effets d'«environment mapping». Autrement dit des reflets du décor apparaîtront en temps réel sur les carrosseries. Au chapitre des armes, qui a, vous en conviendrez, son importance, les primaires s'enrichissent d'une violence et d'effets spectaculaires, et la liste des armes secondaires s'est bien sûr rallongée. Enfin, d'autres détails viennent clore cette liste déjà impressionnante, comme un rétroviseur et des fenêtres suivant les missiles à la trace jusqu'à l'impact. Il sera possible de sauver ses courses sur memory pack, et le mode multijoueurs sera révisé pour offrir des arènes mieux pensées et de nouveaux véhicules. Une suite qui fera sans aucun doute parler d'elle !

Déjà impressionnants dans le premier opus, les circuits se sont élargis, creusés, pour encore mieux défier les lois de la gravité.

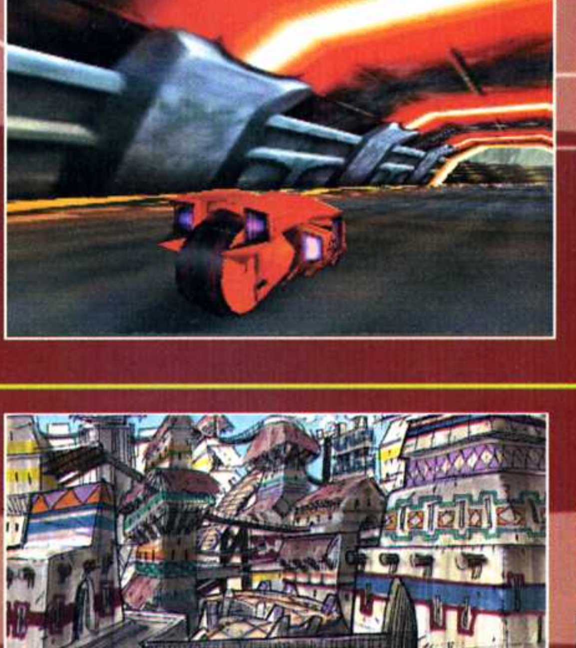


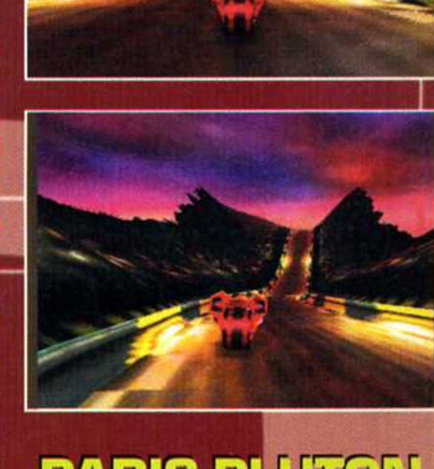
Les concurrents vont être plus dangereux encore et s'allieront parfois contre vous.

Un soft qui prouvera une fois de plus le savoir-faire de Probe sur N64









PARIS-PLUTON EN 35 ÉTAPES

Comme vous pouvez le voir sur les études papiers qui suivent, les environnements sont infiniment plus variés que dans le premier volet.





Courses ATLANTA 98



EDITEUR : MIDWAY
GENRE : COURSE DE BIG FOOT
DISPONIBILITE : SEP. 98

OFF ROAD CHALLENGE





Pas de goudron, ni de routes d'ailleurs dans cette adaptation de la borne d'arcade de Midway. Ici, il s'agit de piloter des pick-up typiquement ricains équipés de roues de 2 mètres de haut sur des pistes poussiéreuses, boueuses ou enneigées. Midway n'a pas cédé à la paresse pour cette version «salon» qui en plus des circuits d'origine proposera trois autres tracés inédits, soit 6 au total, un peu léger non ? Cependant, l'interaction des suspensions de votre big foot avec l'environnement cahoteux des circuits procure des sensations de pilotage amusantes et le mode 4 joueurs se révèle comme à son habitude convivial. Un jeu plus réussi que SF Rush 2 ce qui n'était pas forcément difficile.

EDITEUR : MIDWAY
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
DISPONIBILITE : NOVEMBRE 98





SAN FRANCISCO RUSH 2

EXTREME RACING U.S.A.

Midway persiste dans la course irréaliste, un genre de moins en moins prisé aujourd'hui en Europe. Cette suite peu attendue, de ce côté de l'Atlantique en tout cas, proposera 12 tracés totalement inédits traversant les grandes artères torturées de San Francisco, 10 nouvelles voitures aux modèles de conduites fantaisistes et deux circuits spéciaux que les émules de l'Homme qui Tombe à Pique sauront apprécier. Les possesseurs de N64 n'ont pas grand-chose à attendre de ce titre qui ne brille que par sa médiocrité et peuvent s'accroupir dans un coin de leur chambre et verser une larme suçant leur pouce de désespoir !





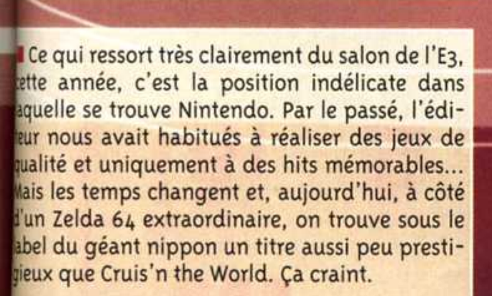
EDITEUR : NINTENDO
GENRE : COURSE
DISPONIBILITE :
OCT/NOV 98

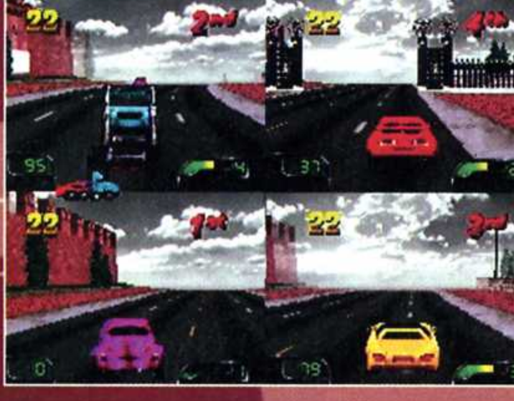


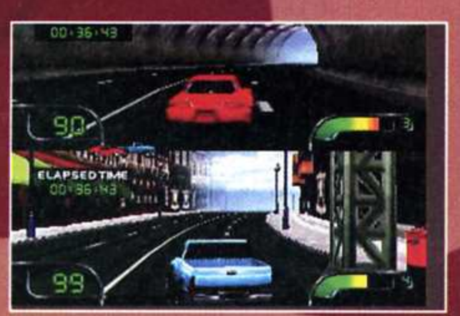


Avec Cruis'n U.S.A., Nintendo avait décroché la palme du jeu le plus pathétique de sa propre machine... Mais, apparemment les américains aiment ce qui est laid, la suite débarquera donc sous peu. Record à battre.

CRUIS'N THE WORLD









Ce qui ressort très clairement du salon de l'E3, cette année, c'est la position indélicate dans laquelle se trouve Nintendo. Par le passé, l'éditeur nous avait habitués à réaliser des jeux de qualité et uniquement à des hits mémorables... Mais les temps changent et, aujourd'hui, à côté d'un Zelda 64 extraordinaire, on trouve sous le label du géant nippon un titre aussi peu prestigieux que Cruis'n the World. Ça craint.

AH, CES RICAINS !

C'est vrai, comment expliqueriez-vous que des Wargods, WWF Machins et autres Cruis'n U.S.A. fassent un tel carton là-bas ? Le mauvais goût ? Pour sûr. Mais, du coup, on fournit aux intéressés ce qu'ils demandent, c'est bien là le travail des éditeurs qui ne sont pas trop regardant sur l'intérêt de leurs productions. Alors Nintendo passerait du coté obscur de la force ? On ne sait pas trop. Toujours est-il, qu'à moi, on m'avait appris que seuls les bons jeux pouvaient prétendre à une suite. Ah, non, je sais, ils veulent essayer de se rattraper en offrant 14 courses traversant les plus grandes capitales du monde (jeu : capitale de l'Australie ?) ainsi que des véhicules plus variés. La grande nouveauté réside dans le fait de pouvoir effectuer des figures avec sa caisse, genre sauts périlleux, vrilles, deux roues, etc. De ce qu'on en a vu, c'est... Mmm... Comment dire ? Très... particulier, justement. Certainement pas le soft qui relancera la machine chez nous, à la différence du fabuleux Zelda, même si Cruis'n the World est tout de même bien moins laid et saccadé que son prédécesseur.





EDITEUR : NINTENDO
GENRE : COURSE
DISPONIBILITE : FIN 98

De longues années après le F-Zero de la SNES et son inoubliable mode 7, voici venir une version N64 plus musclée. Gros plan sur un titre qui trace...

F-ZERO X





Les décors semblent souvent dépouillés. Sans doute afin que le jeu conserve sa fluidité et sa vitesse.

Les habitués du vieux F-Zero ne seront pas dépaysés avec cette nouvelle version. On retrouve, en effet, de nombreuses similitudes entre les deux titres. D'abord, certains circuits (comme Mute City) et certains véhicules (comme le Blue Falcon) réapparaissent ici. Trente voitures sont désormais disponibles. Chacune d'elles possède des caractéristiques différentes (poids, vitesse de pointe, accélération) et elles se révèlent plus ou moins difficiles à maîtriser. En ce qui concerne les circuits, il y en a vingt-quatre. Le mode tournoi est soumis à différents niveaux de difficultés, et les autres modes vous inviteront à vous entraîner seul sur un circuit (practice), à essayer de battre des temps (time attack) ou bien à jouer à quatre en même temps via écran splitté. Tournant à 60 images/seconde, F-Zero X s'avère d'une fluidité remarquable même lorsque tous les véhicules sont présents en même temps à l'écran. C'était indispensable pour ne pas décevoir les fans. En ce qui concerne les circuits, ils semblent ici beaucoup plus vicieux et torturés que sur 16 bits. Le relief est en effet géré et vous aurez parfois l'impression de vous essayer à de véritables montagnes russes avec loopings, voies aériennes et tout le tralala. F-Zero X, c'est une cartouche d'adrénaline pure. Un add-on sur DD64 est prévu (si cette extension sort finalement un jour...). Il vous permettrait de créer vos propres voitures et circuits. Bref, F-Zero X était un des jeux les plus speed de cet E3.





Une trentaine de véhicules, des circuits relookés, des pointes à plus de 1000 km/h...

EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : COURSE DE 4 ROUES
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE 98







Vivid Image est un studio dont il vaudrait mieux retenir le nom. Après avoir conçu un moteur 3D d'une excellente qualité, S.C.A.R.S sera leur premier jeu tirant parti de cette technologie : rapide et beau, il risque de faire des émules.

S.C.A.R.S



La version N64 est encore assez peu avancée, mais devrait être aussi rapide que la version PlayStation.







■ On leur devait déjà Street Racer, Vivid Image revient avec un nouveau titre de courses, qui pourrait faire parler de lui. Pour le moment finalisé seulement sur PlayStation (la version N64 vient à peine d'être commencée), S.C.A.R.S comporte tous les ingrédients du succès, à commencer par une réalisation très soignée. Les circuits sont vastes, bien pensés et variés, et le moteur tourne vite, quel que soit le nombre de concurrents à l'écran, avec des effets de transparence et des éclairages temps réel de qualité. Techniquement, on est dans le bon, et le gameplay devrait suivre...

ANIMAL RACING

Dans S.C.A.R.S, tout tourne autour du chiffre 9 : 9 circuits, 9 armes, et 9 véhicules, tous inspirés de bêtes diverses comme le lion, la mante religieuse ou le rhino. Tous ont leurs propres caractéristiques, que vous pourrez changer grâce à l'expérience au cours du jeu : vitesse, accélération et adhérence. Chaque circuit peut être couru la nuit, le jour, à l'aube ou encore en miroir, et les tracés complexes, à base de raccourcis et autres pièges, sont pour une fois pris en compte par les véhicules CPU, ceux-ci pouvant changer de route aléatoirement ! Le mode multi-joueurs devrait monter à 4 en simultané sur PlayStation, sans aucun ralentissement, ce qui reste le gros point fort du jeu. S.C.A.R.S n'a rien de très original, mais il devrait coller une claque à ses concurrents directs.

Cette portion de circuit transparente est un des plus beaux passages du jeu.



Courses rapides, mode multi-joueurs, circuits travaillés et armes diverses : classique et efficace !





EDITEUR : SONY C.E.
GENRE :
SIMULATION DE SNOWBOARD
DISPONIBILITE : DEC. 98



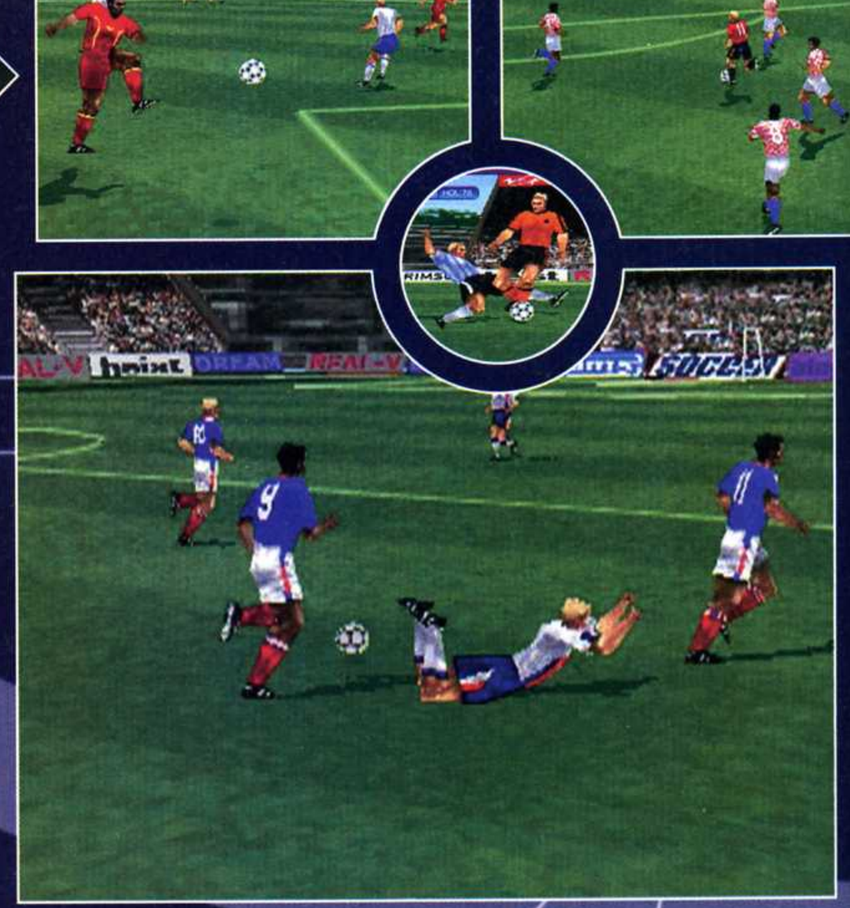
COOL BOARDERS 3



Malgré le succès des deux premiers Cool, Sony s'est séparé des services de Uep Systems pour confier le développement de ce troisième volet à un studio inconnu, Idol Minds. On continue avec les bonnes nouvelles ? S'il est encore un peu tôt pour juger de la jouabilité, il faut reconnaître que les évolutions graphiques sont flagrantes, le moteur 3D ayant été entièrement refait. Le potentiel ludique quant à lui promet énormément : 36 pistes, 20 riders, 10 boards officiels, 6 modes de jeu dont 3 inédits (slalom, boarder cross, slope style), 1 mode 2 joueurs en écran splitté ou en link, on a connu plus radin. Brûlons un cierge pour que les sensations soient enfin au rendez-vous !

EDITEUR :
VIRGIN INTERACTIVE
GENRE :
SIMULATION DE FOOTBALL
DISPONIBILITE : SEPTEMBRE 98





VIVA SOCCER

Viva Soccer n'est pas sans rappeler le mode de jeu caché de Coupe du Monde 98 d'EA Sports. En effet, la principale originalité de cette énième simulation de foot est de vous faire remonter le temps afin que vous puissiez participer aux 11 dernières Coupes du Monde : de 1958 jusqu'à 1998 ! Ce qui, en terme de chiffre, nous donne 900 équipes et 16 000 joueurs ! Pas mal. Du côté de chez Virgin, on nous promet pour la version finale une intelligence artificielle et un jeu d'équipe révolutionnaires. Mais pour le moment, il est encore difficile de se prononcer sur le réel potentiel ludique de ce titre à la réalisation déjà prometteuse. Nous, on attend de voir...



EDITEUR : EA SPORTS
GENRE : SIMULATION DE BOXE
DISPONIBILITE : AUTOMNE 98

PlayStation

Et une licence de plus pour EA Sports : celle des figures emblématiques de la boxe. Une simulation d'une grande richesse mais aussi un genre inédit sur PlayStation qui devrait logiquement s'attirer les faveurs d'un public de connaisseurs.

KNOCK OUT KINGS

La deuxième simulation sportive susceptible d'intéresser un large public sur le vieux continent est signée, on s'en serait douté, EA Sports. Pour une fois, l'éditeur ricain innove un peu en nous proposant une discipline peu et très mal représentée sur cette console : la boxe. Pour la petite histoire sachez que trois grands boxeurs (Sugar Ray Leonard, Oscar De La Hoya et Shane Mosley) et un arbitre de renommée mondiale (Mills Lane) ont participé étroitement à l'élaboration de cette simulation qui s'annonce d'ores et déjà extrêmement réaliste. Ces derniers ont tous été motion capturés et ont servi de consultant pour toutes les données techniques du jeu. Comme à son habitude, EA Sports n'a pas fait les choses à moitié, ce titre proposera en effet pas moins de 38 boxeurs du passé et du présent (Jack La Motta, Muhammad Ali, Holyfield, Lennox Lewis etc.), une palette assez vaste de mouvements (une centaine d'animation par personnage) sans oublier bien sûr les bottes secrètes et les techniques de chaque boxeur ; vous retrouverez par exemple : le terrible crochet de De La Hoya ou encore le jeu de jambe de Muhammad Ali. En outre, Knock Out Kings permettra de participer à la plupart des championnats (poids légers, poids moyens et poids lourds) mais aussi d'organiser des combats au frontière du réel en faisant se rencontrer deux boxeurs d'époques différentes. Une option que les afficionados devraient apprécier. Comme nous vous le disions plus haut, cette simulation va très loin dans la vraisemblance, sur le ring ça frappe fort, et lorsque les gants entrent en contact avec les arcades sourcilières, les cloisons nasales ou les pommettes de l'adversaire, le résultat se voit immédiatement sur le visage. La motion capture est également d'un niveau exceptionnel avec des gestes d'un naturel et d'un réalisme saisissant, enfin graphiquement les développeurs ont vraiment assuré, on reconnaît sans difficulté les stars internationales de la boxe. Par contre nous n'avons pu vérifier s'il était possible de créer un boxeur et de l'entraîner. Si la maniabilité est à la hauteur de la technique nous devrions être comblés.

Une modélisation irréprochable.

La première vraie simulation de boxe sur PlayStation

Koei, après avoir suivi de près le marché du PC, s'attaque de façon plus franche au monde de la console en général et de la Nintendo 64 en particulier.

WIN BACK

EDITEUR	KOEI
MACHINE	NINTENDO 64
SORTIE	HIVER 98 AU JAPON
DISPO. EUROPE	AUCUNE DATE ANNONCÉE



Savez-vous courir plus vite qu'une balle de fusil ?

WIN BACK

Premier jeu de Koei pour la Nintendo 64, Win Back est un jeu d'action dans la lignée des GoldenEye, avec toutefois une action plus simple. Tout en 3D temps réel, il vous place dans la peau d'un membre d'un commando le S.C.A.T. (Strategie Covert Action Team), chargé de faire le ménage dans une base tombée aux mains de terroristes. L'originalité est encore au rendez-vous ! Mais on ne fera pas la fine bouche tant les jeux Nintendo 64 sont rares. Vous êtes seul contre une légion de terroristes armés jusqu'aux dents. Votre seule chance de vous en tirer consiste, un peu comme dans Metal Gear Solid, à vous faire oublier et à vous glisser furtivement. Ainsi, si l'on pénètre silencieusement dans une pièce, les adversaires qui s'y trouvent vont être surpris. Ils n'auront pas leurs armes en main et seront paralysés par la surprise pendant quelques dixièmes de secondes, vous donnant une chance de les liquider. Par contre, si vous entrez en courant, vos adversaires auront entendu le bruit de vos pas et vous attendront de pied ferme.

Un IA remarquable

Le scénario varie suivant le temps que met le joueur pour progresser. De ce fait, il ne faudra pas traîner car tout se déroule en temps réel. Les ennemis sont plus intelligents que dans la moyenne des jeux vidéo : ils s'abritent derrière les éléments du décor, se dirigent rapidement vers les sources sonores et ouvrent le feu dès qu'ils s'aperçoivent de votre présence. Autant dire que le réalisme devrait être total. Ces derniers seront armés de lance-flammes, lance-roquettes et autres armes amusantes. Qu'à cela ne tienne puisque le joueur lui aussi pourra, on s'en doute, récupérer tout un arsenal. Classique dans le fond, Win Back pourrait bien surprendre dans sa réalisation, si tant est que Koei parvienne à maîtriser une machine difficile à programmer.



Au cours du jeu, vous allez retrouver d'autres membres du S.C.A.T.



Une nouvelle motion capture

Côté animation, Win Back utilise la N64 pour nous proposer quelque chose de détaillé et de fluide. Le système AMS (Active Motion System) permet de traduire de façon vraisemblable les animations des protagonistes. Le personnage principal que vous dirigez à l'aide du 3D Stick dispose ainsi de quatre cent cinquante animations intermédiaires. Par exemple, vous n'avez plus de balles dans votre flingue, et il est temps de le recharger.





Plus de munitions ! Mettez-vous à l'abri le temps de recharger votre revolver.



Déverrouillez le chargeur...



... et celui-ci glisse au sol...

... de la même main, simultanément, récupérer un nouveau chargeur...



... qu'il ne vous reste plus qu'à insérer à la place.



Et hop ! Huit nouvelles pastilles Valda !



Qui va piano, va sano. Et qui va à pas de loup avec son flingue prêt, va un peu plus loin dans le jeu !



GUNNM



GUNNM	
EDITEUR	BANPRESTO
MACHINE	PLAYSTATION
SORTIE	AOUT AU JAPON
DISPO. EUROPE	AUCUNE DATE ANNONCÉE

Lorsque Gunnm débarque en jeu vidéo c'est un événement. Oeuvre majeure des mangas, l'oeuvre de Kishiro Yukito deviendra-t-elle un hit PlayStation ?

Kishiro Yukito est un génie. C'est comme cela, et il n'y pas à tortiller ou à ergoter, c'est un fait. Ce manga-ka est, en effet, du même tonneau (ou plutôt du même pinceau) que les Otomo (Akira), Minagawa (Striker) ou Masamune (Apple Seed, Ghost in the Shell). Banpresto, qui pour le moment ne nous a pas habitués à des jeux transcendants, a adapté le chef-d'œuvre de Yukito, Gunnm, en jeu vidéo. Résultat : la version PlayStation de Gunnm s'annonce aussi excitante et réussie que le manga ! Plutôt que de reprendre une adaptation à la Ghost in the Shell, qui bien que se passant dans l'univers du manga/animé, dispose d'une marge de manœuvre et d'interprétation assez importante, Banpresto a réussi à proposer une aventure qui se déroule dans le monde si particulier de Yukito, sans suivre à la trace les pages du manga. Graphiquement, la qualité du jeu est excellente. On retrouve parfaitement Gally et les principaux acteurs, du doc Ito à Hugo en passant par les robots-policiers de la Factory.

Tomb Raider avec Gally

Gunnm se présente sous la forme d'un jeu d'aventure. Vous incarnez Gally et allez la guider tout au long du jeu dans ses activités de Hunter Warrior puis d'agent Tuned. Pour comprendre le scénario et vos missions, vous devrez discuter avec toutes les personnes, robots ou cyborgs qui peuplent la Kuzu Tetsu Matchi : la décharge de fer. Il vous faudra écouter aussi certaines discussions pour découvrir les dessous des affaires mystérieuses qui se trament dans la décharge, ainsi que le rôle de Zalem dont l'ombre plane en permanence sur la ville. A côté de cette partie aventure, Gunnm comprend aussi des séquences de combat grâce à un mode battle. Pourquoi combattre ? Tout d'abord, parce que très souvent, vous n'avez pas le choix : vos adversaires vous tombent dessus. D'autre part, en tant que Hunter Warrior, c'est-à-dire chasseur de têtes pour la Factory-33, chaque crapule éliminée vous rapporte des chips, la monnaie locale. Avec ces chips vous allez pouvoir vous faire «tuner», en up-datant votre corps de cyborg. Vous pourrez faire l'acquisition d'un corps différent, d'attaques Plasma, d'un gros flingue... Comme dans tout bon jeu qui se respecte, Gunnm PlayStation contient son lot de boss, genre balèze, et tout ce petit arsenal risque de servir rapidement. On attend beaucoup de cette adaptation, espérons juste que Banpresto saura ne pas nous décevoir, ce qui n'est pas gagné.





C'est à Hito que vous devez votre nouvelle vie.







Gally va découvrir qu'Ido est également un Hunter Warrior. Dans sa main, il tient son fameux marteau-fusée.



La Factory-33 contient des magasins pour vos petites emplettes. On pourra remplir le petit panier de la ménagère d'armes, de pièces détachées ou d'items (Plasma Sub unit, Laser Sight, Boost unit...).

Panzer-krust

Gunnm laisse une place majeure au combat. Grâce au bouton Select, il est possible de passer en mode baston à tout moment, dès que l'ennemi surgit à l'écran. L'inscription apparaît alors en haut à droite de l'écran. L'ennemi que vous engagez, est entouré au sol d'un cercle de couleur. Une jauge affiche au bas de l'écran l'état de sa vitalité. Gally fait feu de tout bois : elle distribue coups de pied, de poings, dispose d'un système de garde et de combos. Le bouton de garde, s'il est pressé au bon moment, vous permet de repousser l'attaque de l'adversaire. Et on peut contre-attaquer avec une combo. Plus loin dans le jeu, on trouve même des scènes de combats en motorball ou de tirs en 3D. Pour les «maps», c'est-à-dire la création des circuits de F-Zero 64, c'est le Team Star Fox qui a été mis à contribution. Le tout, bien évidement, sous l'œil vigilant de Maître Miyamoto himself !

Un chef-d'oeuvre converti sur PlayStation

Le jeu est basé sur une suite de chapitres/événement, basée sur un fait important (la rencontre avec Hugo, le motor-ball, le canon géant...) qui sont fidèlement repris du manga.





On pourra découvrir le secret de la naissance de Gally, qui n'était que peu soulevé dans le manga.

Le réseau cybernet permet à Gally de se refaire une santé et de regonfler ses forces d'attaque, d'endurance et de défense.





CASTLEVANIA X

EDITEUR	KONAMI
MACHINE	N64
SORTIE	FIN 98
DISPO. EUROPE	AUCUNE DATE ANNONCÉE

La série légendaire des Castlevania est en passe de s'enrichir du plus impressionnant de ses titres. L'apparition de la 3D apporte vraiment une nouvelle dimension.



L'arrivée de Castlevania sur N64 est attendue par les fans de la série avec impatience. Une des grandes nouveautés présentes dans ce titre est la gestion du jour et de la nuit. Cela se ressent au niveau de la luminosité, bien sûr, mais l'heure influe aussi sur le comportement des monstres qui sont évidemment plus faibles en période diurne. La nuit, en revanche, leurs pouvoirs atteignent le summum et des ennemis comme les vampires constituent de redoutables adversaires lorsque la Lune affiche haut son sourire dans une nuit étoilée... En ce qui concerne les personnages disponibles, quatre protagonistes très différents sont ici présents. Le premier est Schneider Belmont qui ne se sépare pas du fouet légendaire de la famille. Vous avez ensuite Cornell Reinhardt qui préfère le combat à mains nues mais possède la capacité de se transformer en loup-garou (!). D'apparence plus frêle, la jeune Carrie Eastfield (12 ans) semble promise à un sombre destin dans les couloirs du château. Elle détient pourtant des pouvoirs magiques redoutables. Reste enfin Kola qui se repose tout simplement sur sa force titanesque... et son inséparable tronçonneuse. Les armes peuvent servir à autre chose qu'à tuer des monstres ou exploser des objets pour récupérer des items. Ainsi, par exemple, Belmont peut s'accrocher à un élément du décor avec son fouet pour passer au-dessus d'une fosse. Un titre à l'atmosphère oppressante dont on a hâte d'affronter les dangers...

Le fouet demeure encore et toujours l'arme de prédilection du héros. Il sera plus difficile de viser dans un décor en 3D.

Les monstres rencontrés ne sont pas tous de petits joueurs !

Comme il se doit dans Castlevania, il y a des plates-formes à perte de vue.



château, par définition, c'est souvent plein escaliers.



Des épreuves toujours aussi délicates à négocier.



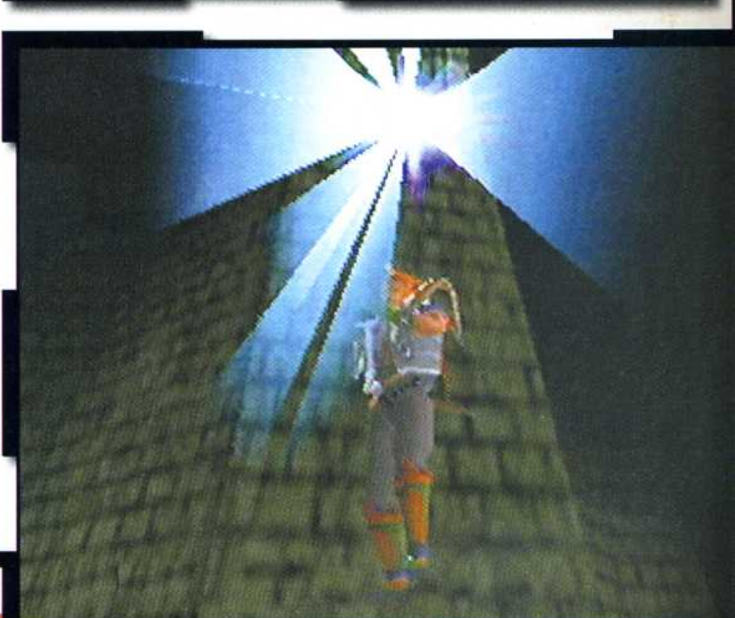
Le plus impressionnant des Castlevania arrive sur N64 Le

Le plus impressionnant des Castlevania arrive sur N64

plus impressionnant des Castlevania arrive sur N64 Le plus
impressionnant des Castlevania arrive sur N64 Le plus
impressionnant des Castlevania arrive sur N64 Le plus









DRAGON SEEDS



EDITEUR .... JALECO
MACHINE .... PLAYSTATION
SORTIE .... AOUT AU JAPON
DISPO. EUROPE .... AUCUNE

Sacrifiant à la mode des Tamagotchis et Pocket Monsters, Dragon Seeds possède un générateur de monstres par voie de Memory Card.



DRAGON SEEDS

Après le succès de Monster Farm de Tecmo, l'été dernier au Japon, c'est au tour de Jaleco de se lancer dans un nouveau genre qui a la cote au Japon depuis le succès de Pocket Monster, à savoir les «breed games» ou jeux d'élevage. Le principe de Dragon Seeds est simple : élever et faire combattre vos dragons contre d'autres dragons, contrôlés par la console ou bien par des amis si vous jouez à deux simultanément. Le scénario vous place dans le monde de Seila où les combats de dragons sont monnaie courante, un peu comme le football chez nous. Les éleveurs de dragons sont donc des personnes d'importance qui peuvent gagner gros à condition d'élever des champions. Le jeu se déroule en deux étapes. La première est une phase d'élevage qui consiste à éduquer et à entraîner votre dragon. Mais la grande nouveauté est de proposer un système nommé Memory Card Battler qui permet de créer une infinité de dragons différents, grâce aux sauvegardes d'autres jeux. En effet, vous commencez en introduisant une Memory Card contenant d'autres sauvegardes, et Dragon Seeds les interprétera pour créer en conséquence un dragon. Bien sûr, on peut ainsi faire des duels passionnés entre amis pour savoir qui a la Memory Card la plus balèze comme au bon vieux temps des combats avec les machines qui lisaient les code barres. Très japonais dans son esprit, le soft propose des combats style RPG où l'on anticipe les actions avant de les voir se dérouler passivement. Etrange et nouveau.

Le dialogue avec les consultants et les parieurs est une des clés de multiplcation de vos gains.

Les dragons se définissent selon trois sphères : feu, eau ou foudre. Chacun possède ses points forts.

Votre dragon peut bien entendu s'armer d'épées et de boucliers pour rendre le combat plus passionnant.



TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES

Ce mois-ci, l'actualité japonaise est en petite forme, pour les amateurs d'import c'est même carrément la famine. Trois titres PlayStation dont une déception de taille qui aura au moins le mérite de démontrer qu'une renommée aujourd'hui ne suffit plus à faire des jeux de qualité.

SOKAIGI — 106

3 CD d'ennui. Même le père Greg ne s'en est pas remis, pourtant, c'est pas faute d'avoir insisté ! Incontestablement le navet de l'été !

THUNDER FORCE V — 108

L'un des meilleurs shoot de la galaxie enfin sur PlayStation. Une réussite absolue qui devrait logiquement satisfaire les forcenés de la gâchette !

KING OF FIGHTERS 97 — 110

Une conversion réussie du hit de S.N.K. qui pour une fois n'a pas grand-chose à envier à son homologue Saturn.

LE ZAPPING DES ZOOMS — 112

Tiens ? Même les mauvais programmeurs sont partis en vacances. Boarf, on ne va pas s'en plaindre non plus.

Sôkaigi

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Action
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : Aucun
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTÉ : Difficile
SPÉCIAL : 3 CD
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Appréciable



SÔKAIGI



Les scènes soi-disant cinématiques ne sont que des vidéos d'animation 3D classiques. Ringard !

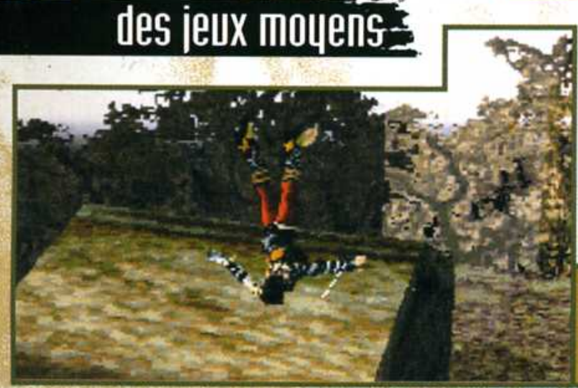


Lorsque vous reprenez une partie, la console vous résume ce qui s'est passé pour vous remettre dans le bain, mais en japonais et en noir et blanc. M'enfin, c'est ça ou des "cinématiques" au rabais, alors vous savez...

Sôkaigi est un jeu à part. Mais vraiment à part. Parce qu'il n'y en a pas deux et qu'on ne risque pas d'en trouver un comme lui avant longtemps. Tout commence en décembre 98 (un peu d'anticipation) lorsqu'un grand rai de lumière partage le mont Fuji en deux, provoquant l'éruption de ce dernier. Un peu partout dans le Japon, les régions subissent les unes après les autres de nombreuses explosions tandis qu'une grande stèle de 150 kilomètres de diamètre fait son apparition dans le ciel japonais. Chaotique et désemparé, le Japon, qui a perdu 14 % de sa population dans l'incident, ne peut pas faire grand-chose face à ce cataclysme d'origine mystique. Heureusement, de jeunes gens doués de pouvoirs magiques sont là pour arranger la situation. Monstres hideux entre Evangelion et Bio Hazard, boss charismatiques et puissants ou gros monstres énervants, tels seront les ennemis de ces divers héros que vous pourrez incarner à tour de rôle.

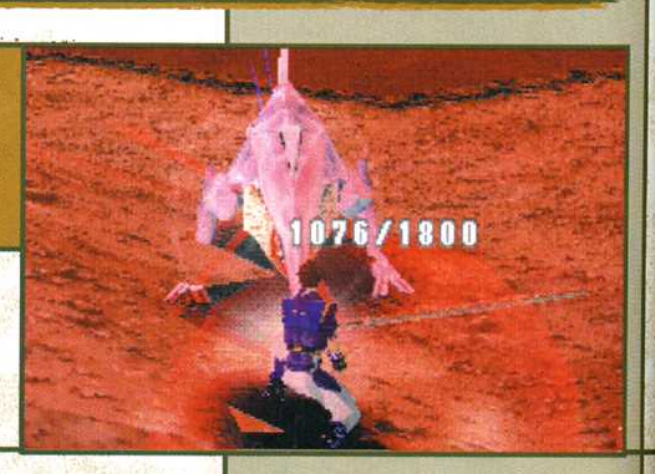
Après pas mal de hits, Squaresoft continue sa descente aux enfers des jeux moyens

Squaresoft se noie dans un verre d'eau...



Hifumi est le personnage qui possède les meilleurs sauts.

Lorsque vous affrontez un ennemi, ses points de vie apparaissent, et les vôtres aussi si vous vous faites toucher.



A la base, le principe de Sôkaigi est intéressant : proposer au joueur de traverser des niveaux où il faut tuer des monstres, détruire des cristaux de pouvoir et trouver sa route jusqu'au boss. Classique mais ô combien efficace ! Malheureusement, tout n'est pas aussi formidable et, très vite, jouer devient un calvaire. La réalisation est plutôt médiocre et fait penser à Tomb Raider avec un peu plus de bugs et des angles de vue toujours mal choisis. La maniabilité elle aussi est assez crispante et, comble du mauvais goût, le jeu n'est pas compatible Dual Shock. Squaresoft semble, ces derniers temps, avoir du mal à aligner les titres de qualité. Ce Sôkaigi reste trop classique pour les joueurs habitués à des productions beaucoup plus abouties. D'autre part, le prix en magasin d'import (parfois 500 francs) devrait suffire à rebuter les joueurs.

Greg

EDITEUR . . . .**SQUARESOFT**

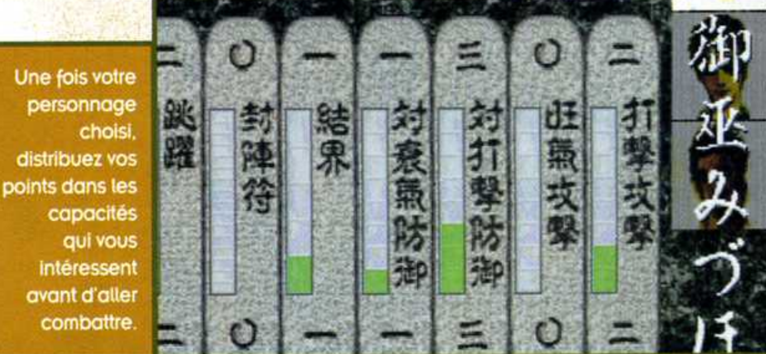
DISPO. EUROPE . . . .**FIN 98**

5/10



Entre chaque niveau, l'intrigue avance et de nouveaux personnages vous rejoignent.

Sauvez le Japon avec des héros mal modélisés



Une fois votre personnage choisi, distribuez vos points dans les capacités qui vous intéressent avant d'aller combattre.



Les monstres du désert ne sont pas très puissants, mais vous devrez les tuer pour vous repérer dans le labyrinthe.



Voici l'un des boss les plus énervants du jeu. Déplacement illogiques, attaques mortelles et décors aux dénivelés provocateurs de bugs 3D, une vraie galère !



LES SORTIES  JAPON

Thunder Force 5 Perfect System

NBRE DE JOUEURS : 1	CONTINUES : 3
GENRE : Shoot'em up	DIFFICULTÉ : Difficile
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)	SPÉCIAL : Compatible Dual Shock
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3	EXISTE SUR : Saturn

COMPREHENSION DE LA LANGUE : Inutile



THUNDER FORCE 5 PERFECT SYSTEM

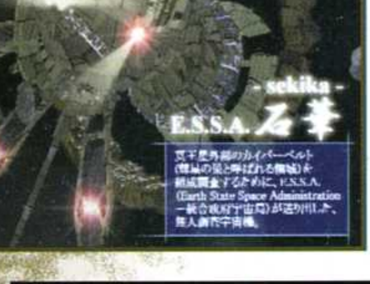




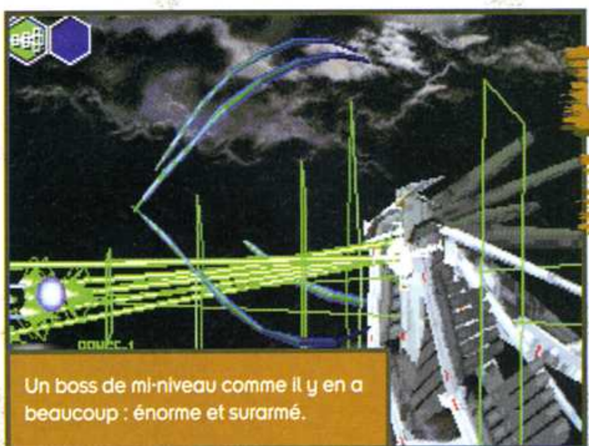


A chaque fois que vous aurez vaincu un boss, vous pourrez aller l'examiner sous toutes les coutures dans le menu option.





Après la Saturn, TF 5 arrive sur PlayStation et se classe immédiatement parmi les meilleurs du genre.



Un boss de mi-niveau comme il y en a beaucoup : énorme et surarmé.

Bonjour ! Vous ne me connaissez pas encore et pour cause je suis nouvelle dans le métier. J'ai les cheveux gris, les yeux un peu rouges et j'aime bien mettre des mini-jupes en cuir. Ma passion dans la vie ? Euh... A vrai dire il va être difficile pour moi d'aller m'amuser en boîte de nuit ou sur un terrain de sport, parce que là, si vous voulez tout savoir, je pilote le Replica-01 Gauntlet, élite de la production d'armement terrien. Vous ne me croirez pas, mais l'usine automatisée d'armement Babel a pété les plombs et a lancé une guerre contre les terriens. Encore du blabla à propos de l'homme contre la machine. Enfin, là je suis contente car j'ai un appareil super performant qui peut utiliser 5 armes différentes, changer de vitesse en cours de jeu et avec lequel je devrai traverser 7 niveaux affreusement durs. Et pas de prime syndicale en cas de victoire, juste des options supplémentaires dans les menus comme voir de superbes illustrations en haute résolution. C'est déjà ça...»

Un shoot bon esprit sur PlayStation

Thunder Force 5 était le meilleur shoot horizontal sur Saturn, et c'est aussi le cas sur PlayStation. Bien sûr, il y a quelques minuscules différences. Peut-être un peu plus fin sur PlayStation, mais avec un peu moins de ralentissements sur Saturn... Enfin bref, c'est un bon shoot comme on les aime, très difficile avec ses envolées de vitesse, ses boss monstrueux, ses armes

qui balayent tout l'écran et autres options de la mort. Comme sur Saturn, vous pouvez récupérer jusqu'à trois petits modules qui permettent d'augmenter la puissance de vos armes ou de déclencher de super attaques pendant un court instant. Alors certes, il n'y a que 7 niveaux, et vous vous dites que c'est peu. Mais le jeu est si dur et dynamique que, finalement, on y revient avec joie durant plusieurs semaines. Super rapide et 100 % ambiance guerre techno, TF 5 est tout ce qu'attendaient les joueurs PlayStation : un jeu 32 bits avec l'esprit bien bourrin de l'époque des 16. Un must qui renvoie le très soporifique Einhänder au rang de jeu moyen.

Greg

EDITEUR . . . . TECHNOSOFT

DISPO. EUROPE . . . A MORT, MONSIEUR !



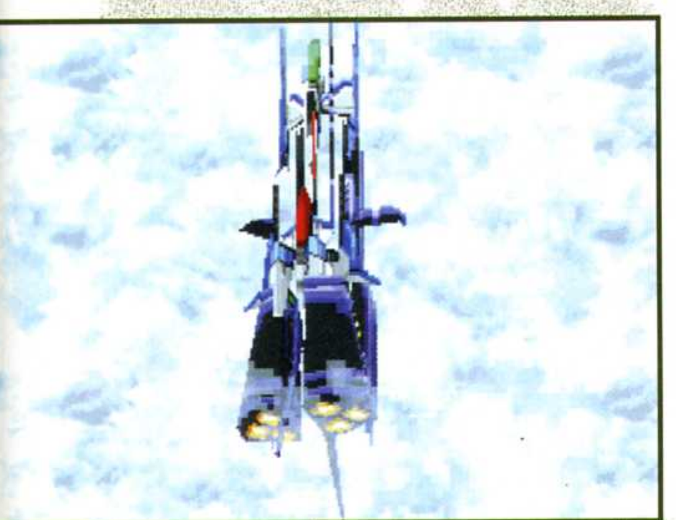


Lorsqu'un ennemi se replie dans le fond de l'écran, c'est qu'il prépare une énorme attaque très malaisée à esquiver.





Un tout p'tit vaisseau, des ennemis très gros...



Départ dans l'espace où votre vaisseau se transforme et se voit doté d'une unité supplémentaire aux capacités étonnantes.



Cette plante idiote tentera de vous envoyer des tas de cochonneries au visage, comme des lianes ou des écolos.



À chaque fois que vous terminerez un niveau dans un mode de difficulté différent, vous aurez accès à de nouvelles images dans votre album photos virtuel. En haute résolution, ces dernières sont superbes et méritent toutes d'être vues. Hmmm, et je parie que les plus belles viendront après que j'aurai terminé le jeu en hard.



Thunder Force 5 secoue la PlayStation



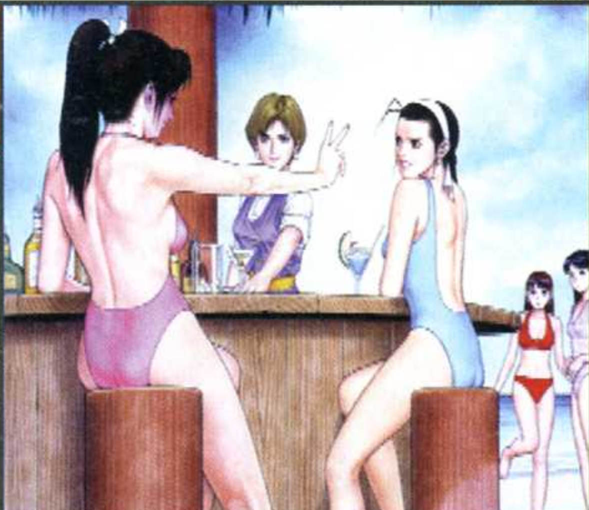
LES SORTIES  JAPON

King of Fighter 97

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
GENRE : Combat
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
CONTINUE : Illimites
DIFFICULTÉ : Moyenne
SPÉCIAL : -
EXISTE SUR : Saturn, Néo-Géo, arcade
Compréhension de la langue : inutile







Les filles S.N.K. à la plage, une illustration inédite.







KING OF FIGHTERS 97

S.N.K. offre enfin aux joueurs PlayStation son jeu culte de l'an dernier



Yuri Sakazaki, en plus de gagner des prix aux Cosplay de l'Epita, sait aussi se battre.

Alors que l'été approche et que tous les joueurs fébriles attendent au Japon le 24 juillet pour pouvoir enfin découvrir dans les salles le tout nouveau King of Fighters 98, c'est seulement en ce beau mois de juin que la version 97 du jeu de combats le plus technique de S.N.K. pointe son nez sur PlayStation. Dans cette version sur CD noir, on remarquera un petit truc qui fait toujours plaisir aux fans : l'art gallery, une option qui vous fait profiter des diverses illustrations du jeu en haute résolution. Autre nouveauté : un mode practice qui vous permet de vous entraîner tranquillement afin de chercher des super enchaînements sans être dérangé par un ami un peu trop pressant ou une intelligence artificielle belliqueuse.

Technique irréprochable, combat intense

Pour le reste, le jeu est graphiquement identique à la version Saturn ou Néo-Géo même si, au niveau de l'animation, il semble un



Il est possible de sélectionner Kyo version 94 sans faire de tips dans cette version.



EDITEUR .... S.N.K.

DISPO. EUROPE ... CERTAINEMENT PAS

8/10

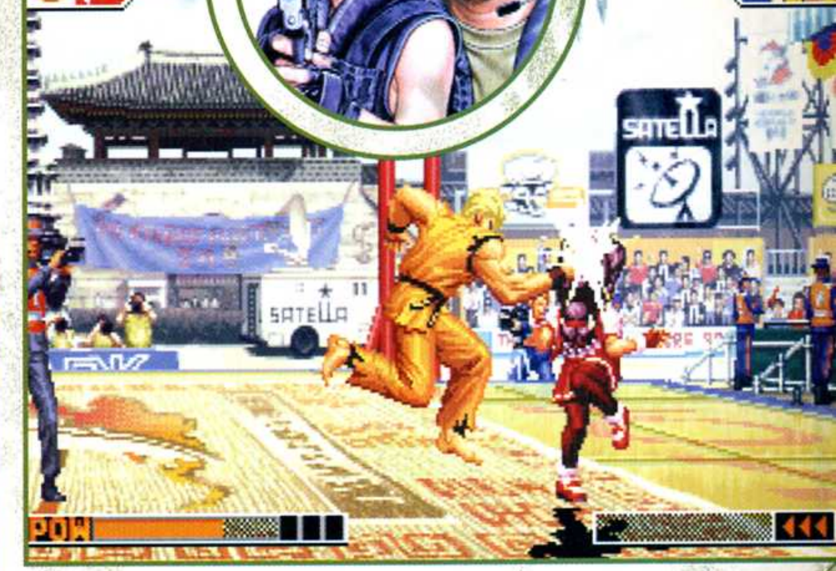
peu plus rapide mais aussi plus haché. Ce n'est pas gênant outre mesure, puisque les inévitables chargements savent se faire plus ou moins oublier. Avec un total de 35 personnages (dont 6 cachés), KoF atteint un potentiel d'exploitation encore jamais vu sur un jeu de combats. Il est certain que vous y passerez plusieurs heures avant de maîtriser la totalité des coups de tous les personnages, d'autant plus qu'ils possèdent désormais deux, voire trois furies différentes. Tout le monde le sait déjà, KoF reste génial et très certainement le meilleur jeu de combats en 2D qui existe sur PlayStation. Le problème reste maintenant à savoir si les joueurs sont prêts à jouer à un jeu 2D, ce qui ne fait pas forcément partie de leurs habitudes. Un hit quoiqu'il en soit.

Greg

Chizurur utilise les mêmes techniques de combats qu'Orochi et possède ainsi la capacité de se dédoubler.

Un nouveau coup assez ridicule mais puissant pour Ryo Sakazaki qui ne ménage pas le serre-tête d'Athéna.

35 combattants, qui dit mieux ?





La nouvelle furie de Ralf, Galactica Fantom, est imparable.



Yamazaki est un personnage déroutant qui en surprendra plus d'un par son attitude pur yakuza.



Benimaru est particulièrement puissant dans cette version et devient capable de contrer n'importe quel adversaire.

Toutes les sorties japonaises et US

Ce n'est pas la joie au Japon ou aux Etats-Unis... Peu ou pas de sorties de jeux. Les titres les plus importants devraient quant à eux sortir au moment où vous lirez ces lignes ou bien encore début août. Conclusion, nos zappings se font discrets. Si cela continue, on remplacera les zappings par des fiches cuisine : le cake Mario (sans lien logique), le soufflet à la Sega ou bien encore le quatre-quarts Sony. Il va falloir qu'on songe à se recycler tant les développeurs japonais n'y mettent pas du leur.



GT24







GT 24, ça doit sûrement signifier que le jeu tourne sur une 24 bits, vu la qualité du produit... Jeu de bagnoles hasardeux au nom qui essaie plus ou moins de faire penser à Gran Turismo pour lui piquer quelques ventes chez les gens distraits, ce jeu a très certainement été programmé par des gens tout aussi distraits, car ils ont oublié de le debugger, d'appliquer les textures, de proposer une jouabilité correcte et de mettre un filtre sur les musiques et les effets sonores. En gros, nous voilà devant un jeu qui aurait fait de la peine, même au moment de la sortie de la console.

Greg







Lunar

Après une version sur Mega-CD et deux sur Saturn (normal et M-Peg), Lunar arrive sur PlayStation en se payant le luxe d'être en deux CD et d'offrir au joueur plus de 50 minutes de dessins animés entre les diverses phases de jeu. Dans la peau d'un jeune garçon qui rêve d'aventure, vous allez devoir traverser le monde pour réaliser votre rêve jusqu'à ce qu'il arrive malheur à un être cher que vous devrez sauver en résolvant les habituels conflits entre le bien et le mal. Magie, graphismes mignons et temps de chargements très supportables en font un jeu sympa, mais un peu juste face à un Xenogears. Un bon jeu pour ceux qui veulent retrouver la bonne ambiance enfantine et magique de Grandia. Ah bien sûr, tout est en japonais et mieux vaut comprendre.

Greg







Tactics Ogre

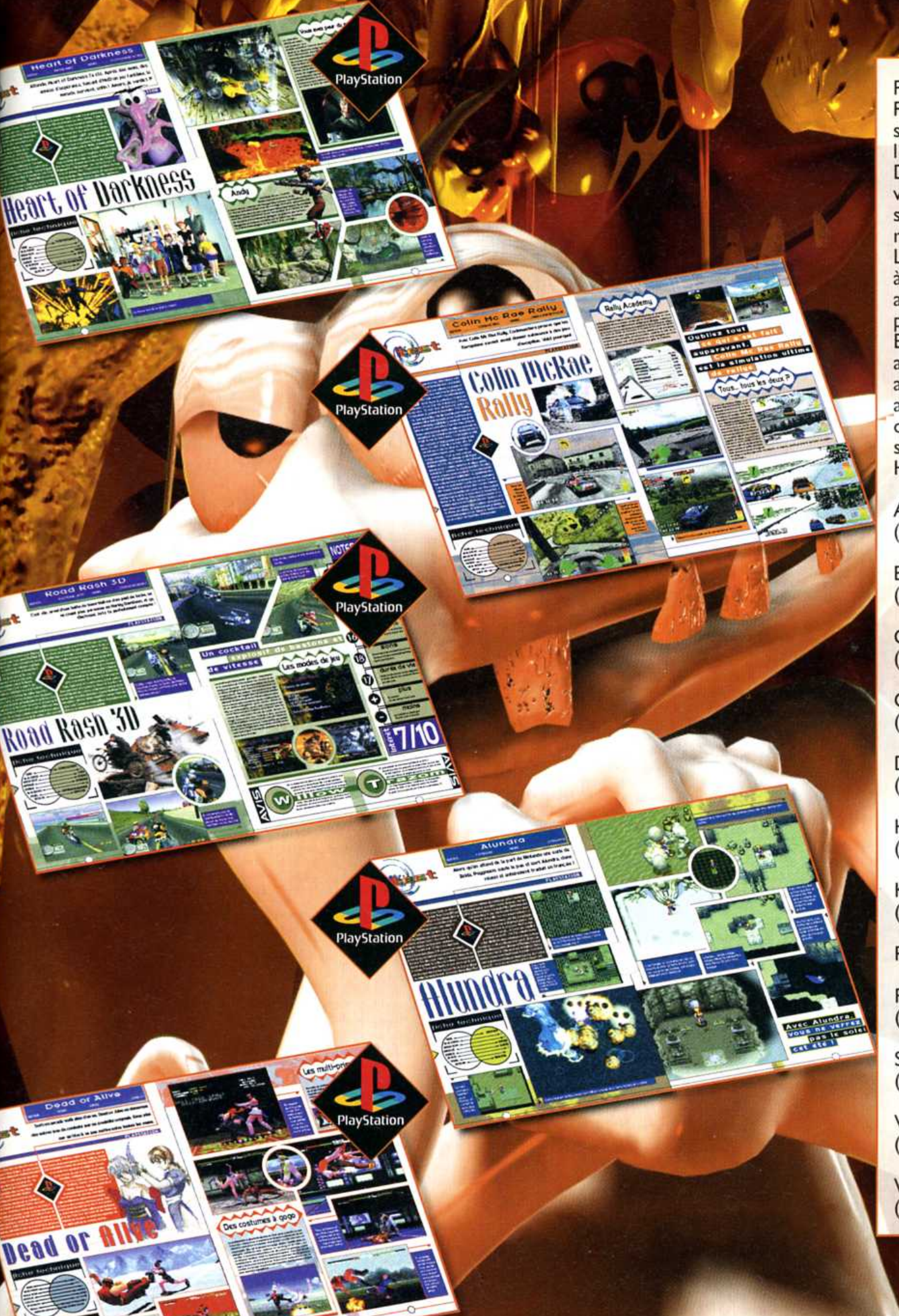
Avant Final Fantasy Tactics, il y avait Tactics Ogre sur Super Nintendo. Un jeu qui faisait trembler Squaresoft. Enfin pas trop longtemps, puisqu'ils ont très vite débauché l'équipe de Tactics pour faire FFT, mais c'est une autre histoire. Ici, nous nous trouvons donc en présence d'un très vaste et complexe jeu de T-RPG qui vous offrira des heures entières de bonheur pour peu que vous passiez outre la réalisation très moyenne, le jeu ayant été ici adapté directement de la Super Nintendo sans retouche. Ah si, ils ont rajouté des loadings. Dommage. A essayer, mais attention c'est en anglais.

Greg





Toutes les sorties du mois au crible



Pour ceux qui possèdent une PlayStation, c'est un peu «le bonheur si je veux». Après 40 000 ans d'attente, les petites créatures d'Heart of Darkness vont enfin vous en faire voir de toutes les couleurs. Un soft spielbergien signé Eric Chahi qui renoue avec le gameplay des années 80. Les british de Codemasters quant à eux surprennent toute la rédac' avec une simulation de rallye qui n'a pas à rougir de Gran Turismo et Electronic Arts continue sur sa lancée avec une version 3D de Road Rash au-delà de toute espérance. Une actualité estivale 100 % Sony donc qui ne laisse qu'une miette microscopique à Sega : Riven. La N64 ? Heu, c'est quoi déjà une N64 ?



Heart of Darkness

EDITEUR............ INFOGRAMES GENRE.......... PLATE-FORME/ACTION

Attendu, Heart of Darkness l'a été. Après des mois, des années d'espérance, faisant d'HoD un jeu fantôme, le miracle survient, enfin ! Alors, le verdict ?

TION

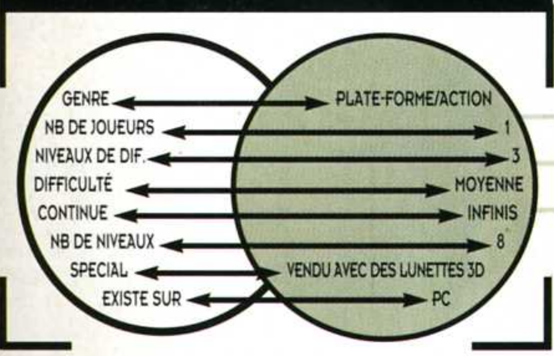


Le principal maître d'oeuvre d'HoD n'est autre qu'Eric Chahi, à qui on doit, souvenez-vous, le remarquable Another World. On retrouve dans le jeu qui nous intéresse aujourd'hui la même patte, la même représentation, avec une suite de tableaux, des personnages sublimement animés et représentés en 2D... HoD est constitué en gros de trois ingrédients : de la plate-forme (un peu), de la réflexion (un peu aussi) et de l'action (beaucoup). En fait, chaque tableau vous fait affronter un problème précis. Vous aurez peut-être à vous débarrasser d'une horde de monstres qui se précipite sur vous, vous devrez comprendre comment dégager un passage, ou bien serez obligé de franchir une suite d'obstacles selon un timing très précis... Chaque tableau a sa solution mais souvent vous mourrez plusieurs fois avant de la trouver et de réussir à l'exécuter. Car HoD, dans le fond, c'est ça : un jeu où on passe son temps à mourir. Les programmeurs, vous font d'abord redémarrer au même tableau, et puis, les niveaux se succédant, vous recommencez quelques scènes en arrière... Vous devrez être de plus en plus performant car les erreurs coûtent très cher sur les derniers niveaux, et elles se révèlent - gniiii !!! - éprouvantes pour les nerfs. Remarquable par la qualité de sa réalisation et par son ambiance, HoD laisse toutefois un petit arrière-goût de «Mmhh, on aurait peut-être pu faire mieux encore». Les trouvailles y sont remarquables, mais on ne peut s'empêcher de trouver dommage que le titre ait eu toutes ces années de retard. Sorti deux ans plus tôt, il aurait sans doute eu plus d'impact. Maintenant il ne fait plus figure «que» de très bon jeu, et on en est presque déçu. C'est là tout le problème des trop longues attentes. Elles lâchent la bride à l'imagination et suscitent, de déraisonnable façon, les plus folles espérances...

PlayStation

Heart of Darkness

fiche technique



GENRE	PLATE-FORME/ACTION
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	INFINIS
NB DE NIVEAUX	8
SPECIAL	VENDU AVEC DES LUNETTES 3D
EXISTE SUR	PC





La classe d'Andy au grand complet.



Vous avez peur du noir ?

Le scénario d'HoD est avant tout basé sur une phobie enfantine : la peur de se retrouver seul dans le noir. C'est ainsi qu'on découvre Andy, le jeune garçon héros, affrontant ses vieux démons (au sens propre) tout au long du jeu. Les cinématiques (nombreuses, il y en a plus de vingt) permettent, à cet égard, de vraiment se mettre dans l'ambiance. Les voix, en français, sont très réussies et la mise en scène tout à fait hors du commun nous donne parfois le sentiment de regarder tranquillement un dessin animé. La qualité de ces cinématiques est réellement impressionnante. On regrettera juste leur manque relatif de fluidité qui donne une impression de haché désagréable. On finit toutefois par ne plus y faire attention et on se laisse transporter par l'histoire de ce petit bonhomme avec délice, nourrissant toujours un peu plus l'envie de le mener au bout de cette incroyable aventure...



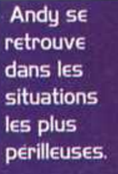
Les jets de lave ne pardonnent pas. Comme bien d'autres choses dans ce jeu...



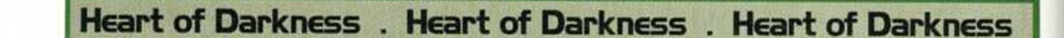
Andy

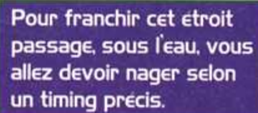
Le héros du jeu, c'est lui. Gamin turbulent et fonceur, Andy n'a peur de rien... sauf du noir. Plonger dans le Coeur des Ténèbres lui demandera donc beaucoup de courage. Toutefois, après s'être fait kidnapper son chien (!), rien ne peut plus désormais l'arrêter. De sa classe, avec son sévère professeur et ses camarades, à la cabane en bois qui renferme d'innombrables gadgets, en passant par les lieux dangereux et sombres surveillés par le Maître des Ténèbres, vous allez accompagner Andy partout. Bon courage...

L'attaque du villages des Amigos par les spectres ailés amène désordre et confusion. Mauvais trip.



Andy se retrouve dans les situations les plus périlleuses.




Pour franchir cet étroit passage, sous l'eau, vous allez devoir nager selon un timing précis.




Whisky

Sous ce nom aux relents de vapeurs alcoolisées se cache l'ami le plus fidèle d'Andy : son chien. C'est lui qui se fera enlever à la place du héros par le sbire du Maître des Ténèbres. Pas particulièrement intelligent (c'est un avis tout subjectif basé sur une observation prolongée de sa tête), Whisky n'en est pas moins un animal attachant.


Dès le début du jeu, vous rencontrerez de gros méchants qui vous désarmeront. Vous finirez toutefois par récupérer votre équipement un peu plus tard.


Il faut parfois savoir fuir devant de trop nombreux ennemis.

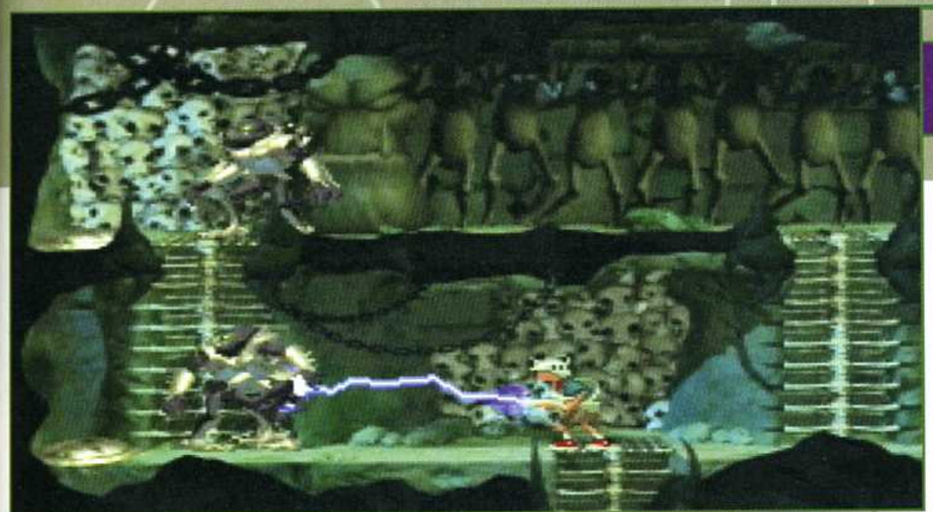


Amigo

Les créatures amies, dans le Royaume des Ténèbres, sont peu nombreuses, et les amigos vous apporteront une aide précieuse lors de votre périple. Aussi risibles que drôles, ils arborent la plupart du temps un air béat et parlent avec une voix qui fait immédiatement penser à celle d'Homer Simpson (vous voyez le genre ?). Les personnages les plus amusants du jeu, avec le sbire...




Le combat contre le Maitre des Ténèbres se révèle très difficile. Une concentration de tous les instants est nécessaire pour le vaincre.



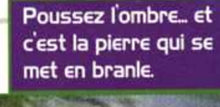
Les golems se divisent en deux lorsque vous les explosez. Il faut vite détruire leurs «morceaux» avant qu'ils ne se régénèrent.



Le Maître des Ténèbres

Dans toute histoire, ou presque, il y a un méchant, et plus il est vicieux, sombre et cruel et mieux c'est. Le méchant d'HoD incarne les Ténèbres dans sa façon d'être. Mystérieux, drapé de noir, il ne laisse voir de lui-même que des yeux flamboyants, de longs crocs et des griffes apparentes. Un méchant peu original, certes, mais qui remplit bien son rôle.





Poussez l'ombre... et c'est la pierre qui se met en branle.





Alignez les ennemis autant que vous le pouvez lorsqu'ils se trouvent sur une même ligne.

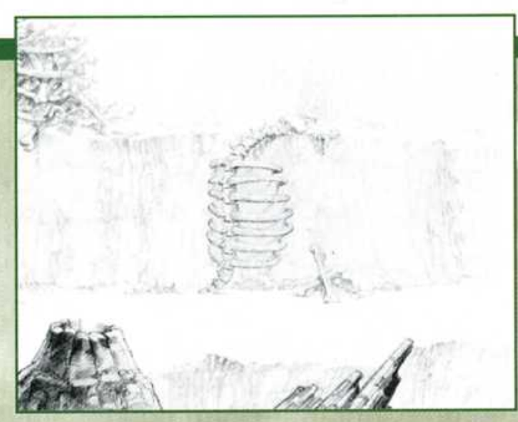


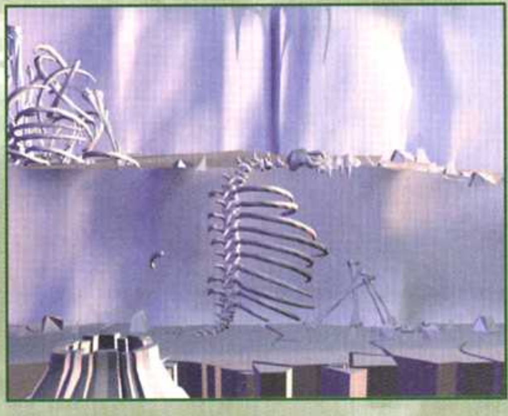
L'originalité de ce titre et le soin extrême apporté à sa conception sont impressionnants



Admirez le travail

Voici l'évolution en trois étapes du travail de réalisation à la base de HoD. On commence par dessiner un décor à la main. Ensuite on le modélise et on applique dessus des textures simples. Et enfin, on procède au travail minutieux de mise en couleurs, en faisant attention aux plus petits détails. Et dire qu'on traverse certains tableaux en y jetant à peine un coup d'oeil...











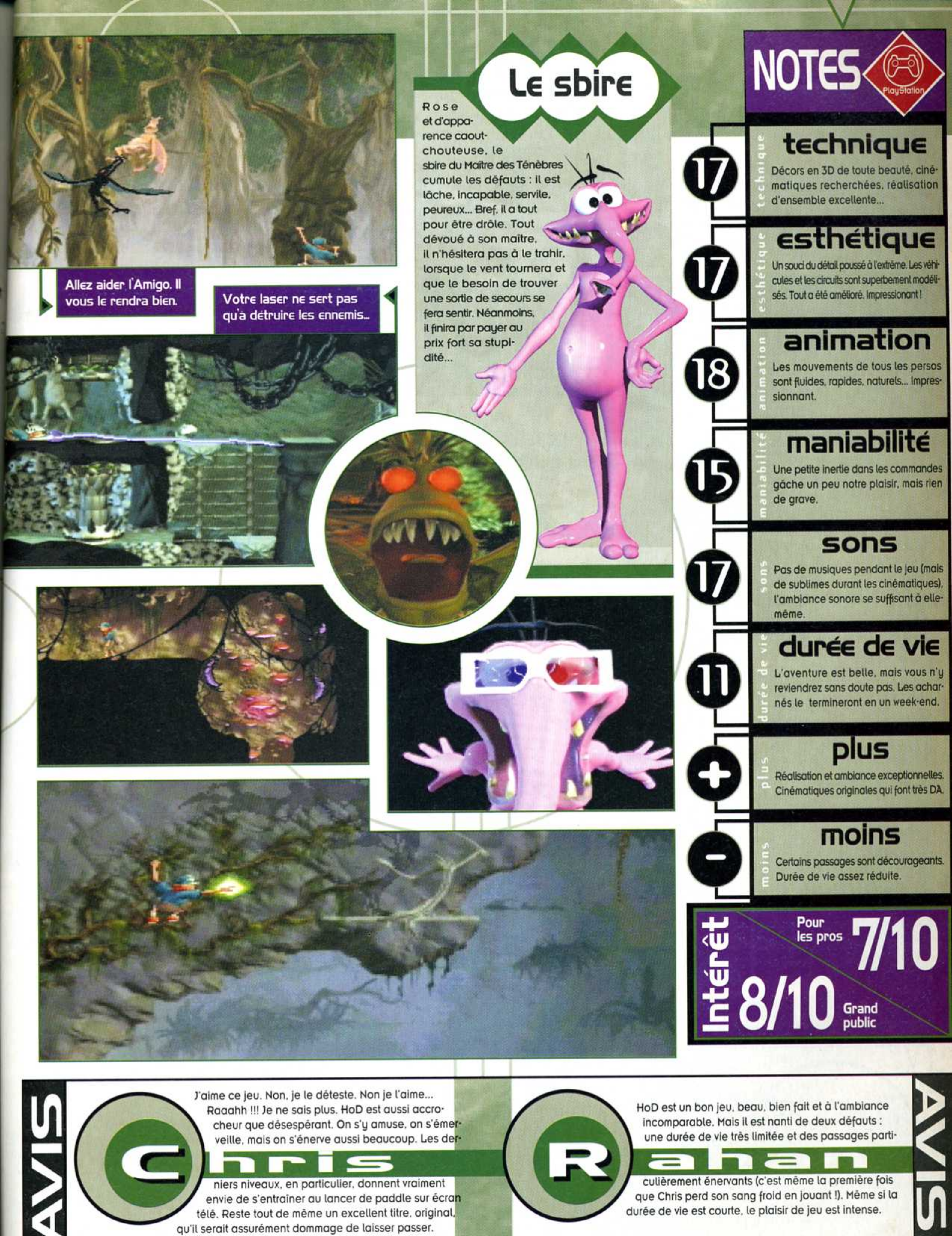
Envoyez une décharge de pouvoir sur les graines pour les faire pousser.



Ne vous laissez pas abuser par certains décors champêtres.







Le sbire

Rose et d'apparence caoutchouteuse, le sbire du Maître des Ténèbres cumule les défauts : il est lâche, incapable, servile, peureux... Bref, il a tout pour être drôle. Tout dévoué à son maitre, il n'hésitera pas à le trahir, lorsque le vent tournera et que le besoin de trouver une sortie de secours se fera sentir. Néanmoins, il finira par payer au prix fort sa stupidité...

NOTES

PlayStation

technique — 17

Décors en 3D de toute beauté, cinématiques recherchées, réalisation d'ensemble excellente...

esthétique — 17

Un souci du détail poussé à l'extrême. Les véhicules et les circuits sont superbement modélisés. Tout a été amélioré. Impressionant !

animation — 18

Les mouvements de tous les persos sont fluides, rapides, naturels... Impressionnant.

maniabilité — 15

Une petite inertie dans les commandes gâche un peu notre plaisir, mais rien de grave.

sons — 17

Pas de musiques pendant le jeu (mais de sublimes durant les cinématiques), l'ambiance sonore se suffisant à elle-même.

durée de vie — 11

L'aventure est belle, mais vous n'y reviendrez sans doute pas. Les acharnés le termineront en un week-end.

+ plus

Réalisation et ambiance exceptionnelles. Cinématiques originales qui font très DA.

– moins

Certains passages sont décourageants. Durée de vie assez réduite.

Intérêt

Pour les pros 7/10

8/10 Grand public

AVIS — Chris

J'aime ce jeu. Non, je le déteste. Non je l'aime... Raaahh !!! Je ne sais plus. HoD est aussi accrocheur que désespérant. On s'y amuse, on s'émerveille, mais on s'énerve aussi beaucoup. Les derniers niveaux, en particulier, donnent vraiment envie de s'entraîner au lancer de paddle sur écran télé. Reste tout de même un excellent titre, original, qu'il serait assurément dommage de laisser passer.

AVIS — Rahan

HoD est un bon jeu, beau, bien fait et à l'ambiance incomparable. Mais il est nanti de deux défauts : une durée de vie très limitée et des passages particulièrement énervants (c'est même la première fois que Chris perd son sang froid en jouant !). Même si la durée de vie est courte, le plaisir de jeu est intense.



Colin Mc Rae Rally

EDITEUR............ CODEMASTERS GENRE......... SIMULATION DE RALLYE

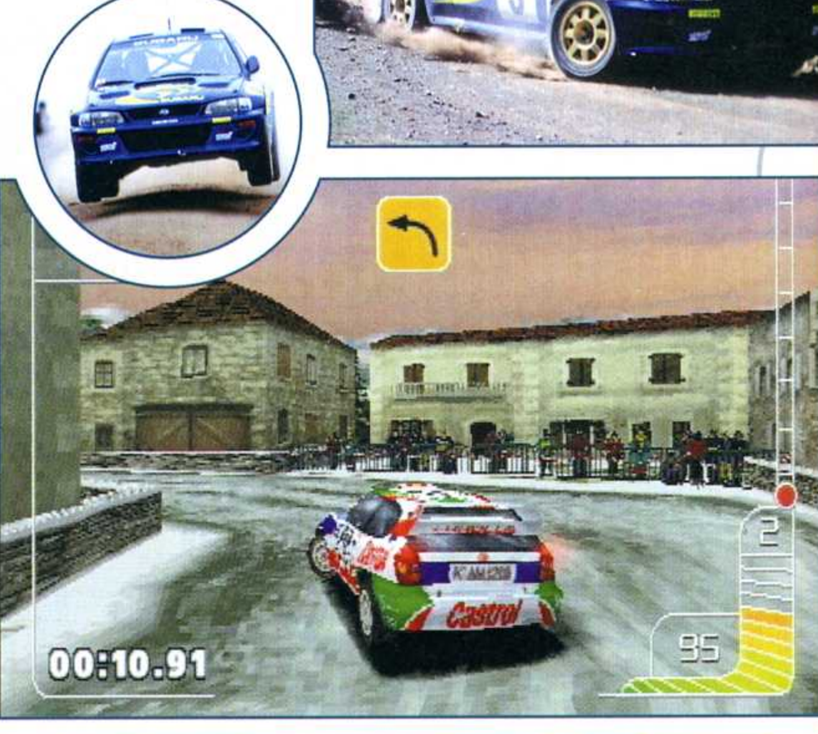
Avec Colin Mc Rae Rally, Codemasters prouve que les Européens savent aussi donner naissance à des jeux d'exception. Voici pourquoi.

PLAYSTATION

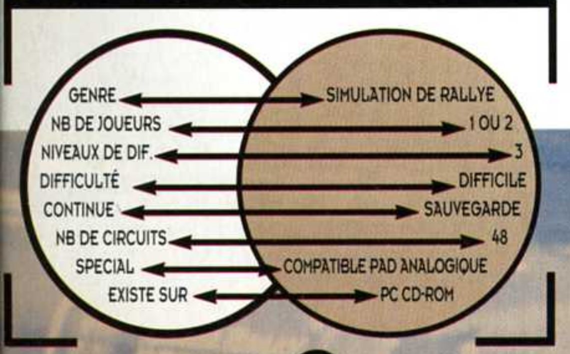
Colin McRae Rally

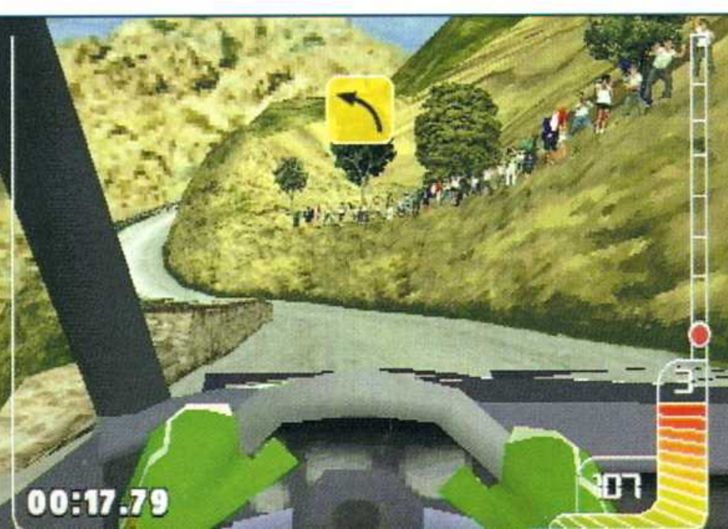
Ce n'est pas un scoop, Gran Turismo a été un choc pour l'ensemble de la communauté vidéo-ludique. Les éditeurs, les joueurs et la presse se posent tous la même question : mais comment Sony est-il parvenu à un tel degré de perfection ? Parmi les concurrents, il y en a un qui, visiblement, a trouvé la réponse. On veut bien évidemment parler de Codemasters, le géniteur du très réaliste TOCA Touring Car. Leur dernier titre, Colin Mc Rae Rally dont seules les dernières tribus inuits ignorent encore l'existence (bonjour le matraquage publicitaire !) a vraiment créé la surprise au sein de la rédaction. Pour être franc, il révolutionne carrément la simulation de rallye en proposant un gameplay et une réalisation qui n'ont absolument pas à rougir de ceux de Gran Turismo. Ce qui signifie en clair que Sega Rally et V-Rally perdent leur statut de référence. En effet, Colin Mc Rae Rally offre des sensations et des modèles de conduite incomparables dans le genre. Au pad analogique vibrant, c'est un vrai bonheur quasi-indescriptible. On retrouve en fait l'hyper réalisme de TOCA, avec toutefois un fun nettement plus prononcé. Pourtant, durant les 48 étapes qui traversent les 8 contrées du championnat WRC de rallye, vous ne croiserez aucun concurrent. Comme dans la vraie vie, il s'agit d'épreuves individuelles : un gigantesque time trial contre les temps de références de vos adversaires. S'ennuie-t-on pour autant ? La réponse est non ! Les circuits sinueux, truffés de pièges plus ou moins naturels (changements de revêtement, fossés, dos d'âne) mettent constamment le pilote sous pression et demandent, à l'instar de GT, un pilotage d'une grande technicité si on souhaite approcher les meilleurs chronos. Ajoutez à cela des options de réglages très complètes, une impression de vitesse décoiffante, un environnement graphique et sonore inattaquable et vous obtenez le deuxième meilleur jeu de courses sur PlayStation. Indispensable.

PlayStation



Dans les villages, l'usage du frein à main est vivement recommandé.

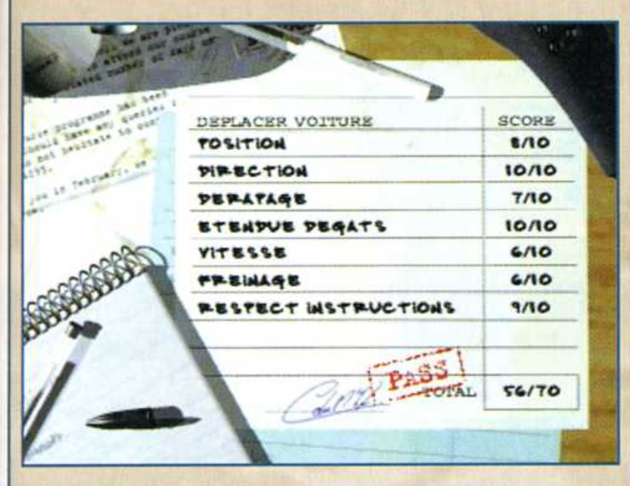




Le jeu propose 5 vues toutes jouables. La vue intérieure dynamique est celle qui procure le plus de sensations ! Extrême !

Rally Academy

A l'instar de Gran Turismo, Colin Mc Rae Rally propose un mode training particulièrement bien conçu qui va vous permettre de vous familiariser avec les différentes techniques de pilotage, les pièges de la route et le comportement si particulier des voitures de rallye. Ce mode se divise en 3 niveaux et comprend 12 épreuves plutôt techniques et assez amusantes : boucle, circuit en huit, dérapage au frein à main, conduite sur route humide, conduite de nuit, etc. A la fin de chaque test, votre performance sera analysée par votre instructeur et vous serez noté suivant une grille de 7 critères.







Dément ! La boue gicle sur la carrosserie en temps réel !





Oubliez tout ce qui s'est fait auparavant, Colin Mc Rae Rally est la simulation ultime de rallye

Tous... tous les deux ?



Dans Colin Mc Rae Rally, vous pourrez disputer un rallye ou au championnat du monde à deux simultanément ou en alternance et opter pour un style arcade ou simulation ! Techniquement, malgré une définition graphique de qualité moindre et un clipping un poil plus prononcé, ce mode reste très réussi : l'impression de vitesse est convaincante (en vue interne) et les splits offrent une parfaite visibilité du tracé. A noter toutefois que le mode multi-joueurs ne permet de faire du stock-car qu'en option arcade, le bolide de l'adversaire prenant la forme d'un ghost en rallye et en championnat. On chipote, on chipote, mais il y a pas de quoi faire un caprice... un fromage...

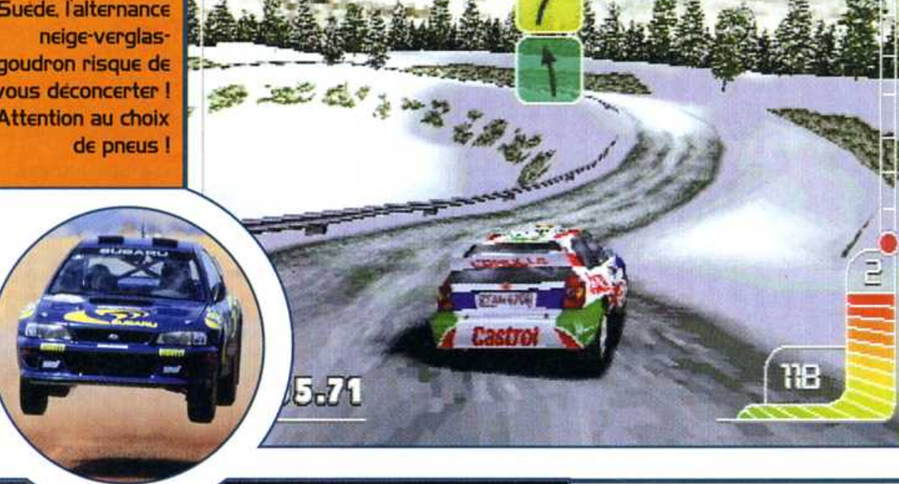




Auto-psie !



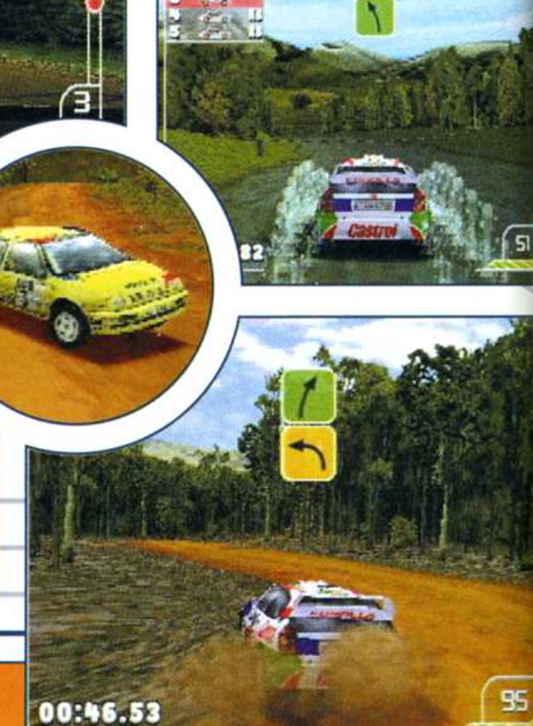
Après avoir pris le soin de jeter un oeil sur les caractéristiques de l'étape (type de revêtement, état de la route, météo...), vous devrez effectuer un certain nombre de réglages afin d'optimiser les performances de votre bolide. Ces derniers sont simples, parfaitement expliqués ils changent selon la classe de véhicule choisie (deux ou quatre roues motrices). Ainsi, vous pourrez modifier la sensibilité de la direction, le jeu de pneus, l'équilibrage du freinage, la rigidité des suspensions et les rapports de la boite de vitesse. Enfin, toutes les deux étapes, il vous faudra veiller à la remise en état de votre véhicule qui ne pourra excéder 60 minutes (fictives). A vous de bien gérer le temps qui vous est imparti !



A Monaco et en Suède, l'alternance neige-verglas-goudron risque de vous déconcerter ! Attention au choix de pneus !



Les courses de nuit demandent une connaissance parfaite du parcours.





En Australie, pas de kangourous mais de nombreux pièges naturels et des dos d'ane spectaculaires.

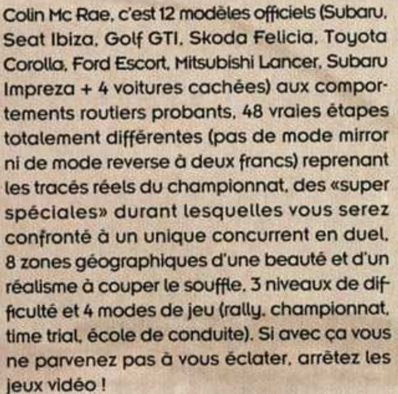




Un jeu complet



Colin Mc Rae, c'est 12 modèles officiels (Subaru, Seat Ibiza, Golf GTI, Skoda Felicia, Toyota Corolla, Ford Escort, Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza + 4 voitures cachées) aux comportements routiers probants, 48 vraies étapes totalement différentes (pas de mode mirror ni de mode reverse à deux francs) reprenant les tracés réels du championnat, des «super spéciales» durant lesquelles vous serez confronté à un unique concurrent en duel, 8 zones géographiques d'une beauté et d'un réalisme à couper le souffle, 3 niveaux de difficulté et 4 modes de jeu (rally, championnat, time trial, école de conduite). Si avec ça vous ne parvenez pas à vous éclater, arrêtez les jeux vidéo !









Ecoutez bien votre copilote : il vous avertit de la difficulté des virages et des pièges du parcours.





Le rallye de Corse : des circuits longs, tortueux et éprouvants. Le pied !

17 — technique
Des modèles de conduites irréprochables, un moteur ultra fluide mais un très léger clipping.

17 — esthétique
Une modélisation très réaliste, des décors splendides. Ce jeu n'a là rien à envier à Gran Turismo.

17 — animation
Une impression de vitesse vraiment grisante sans aucun ralentissement, normal, vous êtes seul sur la route !

18 — maniabilité
Comme TOCA, c'est très réaliste tout en étant moins rébarbatif. Des sensations décuplées au pad analogique.

18 — sons
Pas de musique, mais un environnement sonore réaliste et un co-pilote très précis dans ses indications.

17 — durée de vie
48 étapes variées et techniques, une bonne difficulté et des modes de jeu fournis. Y a de quoi faire !

+ plus
Le réalisme, la réalisation.
Le gameplay, les sensations, tout quoi !

- moins
On est seul sur la route.
Ben, heu...

Intérêt 8/10

AVIS



Willow

La baffe du mois ! Codemasters nous avait étonné avec TOCA Touring Car, Colin Mc Rae Rally ne fait que confirmer le talent de l'éditeur anglais. Un soft techniquement très abouti, procurant des sensations de pilotage extrêmes qui au même titre que Gran Turismo révolutionne la simulation automobile sur PlayStation.



Trazom

Procurer autant de sensations, de réalisme et de fun que GT duquel je ne me lasse toujours pas, semblait impossible. Codemasters a pourtant réussi ce pari en apportant à la simulation de rallye ses lettres de noblesse. C'est rapide, jouable et l'ambiance sonore est fabuleuse. Un deuxième jeu de courses indispensable sur PlayStation !



Riven

EDITEUR............ SEGA GENRE........ SIM. CARTES-POSTALES

Après un passage remarqué sur PC et une adaptation facilement réussie sur PlayStation, c'est au tour de la Saturn de découvrir la suite de Myst. Un titre à part.

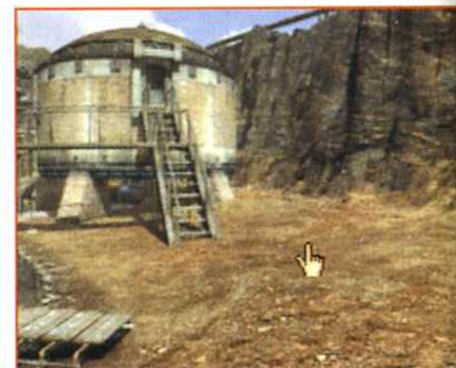
SATURN

Riven
The Sequel to Myst

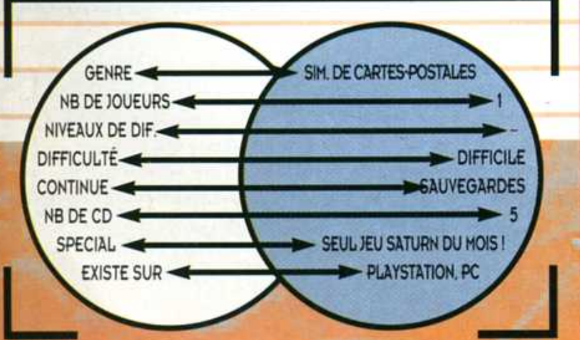
Tiens, le seul jeu Saturn officiel du mois. Ça fait léger, d'autant que pour certains Riven n'est pas un jeu mais seulement une suite d'énigmes et de beaux paysages à parcourir entre deux bâtonnets d'encens... Pour ceux-là, il est certain qu'un 7/10 est loin d'être justifié, mais si on aborde le sujet d'une manière totalement neutre, il faut reconnaître que Riven pourra passionner bien des joueurs. Le scénario expose les affres de la famille d'Atrus que vous aviez libérée dans le premier épisode. Enfermé par ses fils dans Myst, Atrus vous demande à présent de libérer Catherine, sa femme que Gehn retient prisonnière dans le monde de Riven. Ce malade mental a en effet le pouvoir de créer des mondes parallèles, comme Atrus et ses fils, par l'art de l'écriture. Certains livres permettent de passer d'un monde à un autre, d'autres de les créer ou de les modifier. Enfin, bref, l'histoire est sensationnelle mais complexe à exposer. Ce qu'il vous faut savoir ce sont d'une part les caractéristiques du jeu et d'autre part les différences entre cette version Satun et la version PlayStation. Riven est donc un titre pour les intellectuels purs et durs, passionnés d'énigmes et d'ambiances singulières car il n'y a pas le moindre soupçon d'action. Enfin, cette version Saturn est évidemment très semblable aux précédentes mais avec quelques défauts en sus qui, sans réduire l'intérêt du jeu de manière trop importante, sont ma foi regrettables : sur un écran avec une animation (par exemple de la fumée), le curseur ralentit (c'est un comble de faire ramer UN sprite), les graphismes sont un tantinet plus ternes que sur Play et l'absence de la souris ôte un certain confort de jeu. En dehors de ça le verdict est toujours le même : pour certains, c'est un chef-d'œuvre, pour les autres, c'est d'un ennui absolu.

SEGA SATURN





fiche technique



GENRE	SIM. DE CARTES-POSTALES
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	-
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUE	SAUVEGARDES
NB DE CD	5
SPECIAL	SEUL JEU SATURN DU MOIS !
EXISTE SUR	PLAYSTATION, PC



Vous croiserez quelques indigènes, fuyant à votre approche. Par rapport à Myst, Riven est bourré d'animations !



Le labo de Gehn, surchargé d'objets insolites, vous révelera le code permettant d'ouvrir les domes.



NOTES

Saturn

9 — technique
Idem que sur PlayStation, finesse des cinématiques en moins et couleurs un peu plus ternes.

19 — esthétique
Des paysages superbes, un monde à part comme seul Cyan sait le faire.

- — animation
Extraordinaires. Les anims, se comptant sur les phalanges d'un pouce, ne peuvent qu'être réussies.

17 — maniabilité
Le principe est toujours le même, mais l'absence de souris est un poil handicapante.

15 — sons
Une musique de fond légère mais une bonne ambiance, des bruitages réussis et importants.

18 — durée de vie
En suivant une soluce pas à pas, on finit en quelques heures, mais sans, accrochez-vous !

+ — plus
Tout est dans le scénar, l'ambiance et l'univers.

- — moins
Une rude épreuve de patience. Ralentissements lors des anims !

Intérêt 7/10





Une version Saturn un peu en deçà de la PlayStation

Tips

Pour ouvrir la tête de ce poisson, avancez jusqu'à lui, retournez-vous et cliquez avec précision sur le pixel rouge au-dessus de la borne en forme de champignon à gauche. Fallait le savoir, maintenant vous êtes au courant !





AVIS — RaHaN

Un soft à part, que nombre d'entre vous n'auront pas le courage de parcourir jusqu'au bout. Si en revanche vous jouez à plusieurs, en mettant vos réflexions en commun tout en restant dans l'ambiance fabuleuse de cet univers parallèle, c'est nettement plus facile. Mais tout de même, réussir à faire saccader un curseur de 12 pixels sur 12, c'est surpuissant...



AVIS — Chris

Que ce soit sur Saturn, PlayStation ou PC, Riven reste un monument qui vous emmènera très loin sur les chemins de la patience et de la réflexion. A condition, bien sûr, d'être sensible au genre. On regrettera principalement l'absence de souris et les quelques ralentissements du curseur, franchement aberrants et risibles.



Dead or Alive

EDITEUR............ TECMO GENRE......................... COMBAT

Sorti en arcade voilà plus d'un an, Dead or Alive se démarque des autres jeux de combats par sa jouabilité originale. Gros plan sur un titre à ne pas mettre entre toutes les mains.

PLAYSTATION

Dead or Alive fait tout d'abord beaucoup penser à Virtua Fighter 2. On retrouve les mêmes mélanges de combinaisons punch et kick, on reste coincé sur une même ligne alors que le jeu est en 3D... On ressent en gros les mêmes sensations. Mais la similitude entre ces deux titres s'arrête là car DoA intègre un bouton d'esquive qui change totalement la façon de jouer. Ici, la protection s'effectue simplement en mettant le paddle vers l'arrière et ce fameux bouton sert à plusieurs choses. Combinés à celui de pied ou de poing, il permet quelques nouveaux coups ou prises supplémentaires. C'est également lui qui sert aux contres et aux différentes projections. Autant dire que pour devenir un bon joueur sur DoA, il faut concentrer une grande partie de son talent sur cette petite touche car le secret de la victoire se trouve là. En ce qui concerne le charisme et l'originalité des neuf personnages, il faut reconnaître que les petits gars de chez Tecmo ont un peu manqué le coche. Toutefois, chacun des combattants possède une assez large palette de coups et se révèle très agréables à manipuler. De nombreux modes de jeux sont également sélectionnables : entraînement, time attack, kumite (30, 50 ou 100 adversaires à battre d'affilée), tournoi, versus... Rien ne manque. De plus, c'est en persévérant et en essayant toujours de battre les chronos et les records que vous ferez apparaître les différentes options et bonus cachés.

Si Dead or Alive possède effectivement un côté bourrin assez énervant (ça va vite et on n'a guère le droit à l'erreur), il s'avère suffisamment technique pour que tous ceux qui resteront des heures en training sur un perso en soient récompensés. Un excellent petit jeu de combats, au final...

PlayStation



Dead or Alive

fiche technique

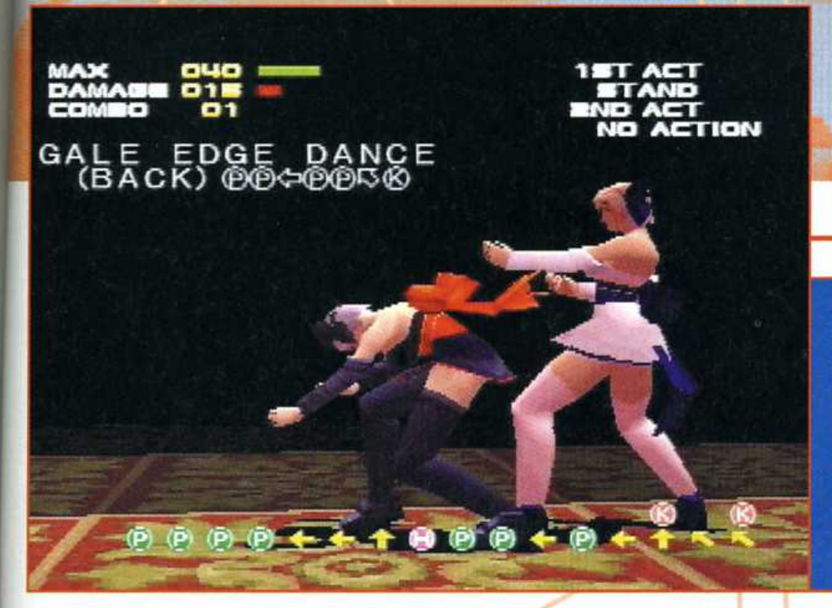
GENRE	COMBAT
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	4
DIFFICULTÉ	VARIABLE
CONTINUE	INFINIS
NB DE PERSOS	9 (+ 1 CACHÉ)
SPECIAL	PLEIN D'OPTION CACHÉES
EXISTE SUR	SATURN ET ARCADE











En réussissant tous les coups d'un personnage en training, vous validez son extra voice dans le mode options.

Les multi-prises

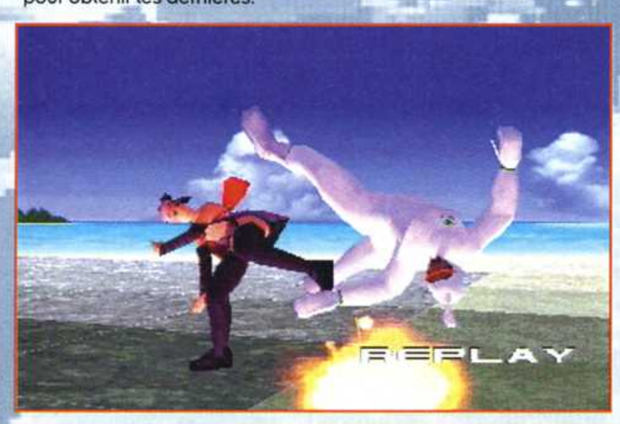
Exemple de multi-prises avec Bayman. Tout d'abord, on chope l'adversaire en le faisant chuter, on lui déboîte la jambe et on l'abime encore une fois en la lui tordant vers l'arrière. Pour se dégager d'une multi-throws comme celle-là, il faut appuyer sur P+K+H au bon moment. Contre les chopes de base, H+P suffisent en général.





Des costumes à gogo

La particularité la plus hallucinante de DoA est la quantité de costumes que vous pouvez récupérer pour chaque combattant. En terminant le tournoi avec un perso, vous ajoutez en effet une tenue à sa panoplie. Elle est, la plupart du temps, débile : combinaison de plongée, maillot de bain, costume de cow-boy ou de lapin... Le nombre d'accoutrements s'étend de cinq pour les garçons, à plus de dix pour les filles. Avant de tous les récupérer, vous allez devoir batailler ferme, car si les premières tenues peuvent être récupérées assez facilement (vous pouvez tricher avec les barres de vie, le nombre de rounds, etc.), il vous faut remettre les valeurs par défaut pour obtenir les dernières.





Tina, catcheuse et sportive, s'apprête à faire subir à sa victime la prise du désormais classique giant swing.



Pour éviter de rebondir en l'air lorsque vous sautez sur une mine de la danger zone, appuyez sur punch, kick et hold en même temps.

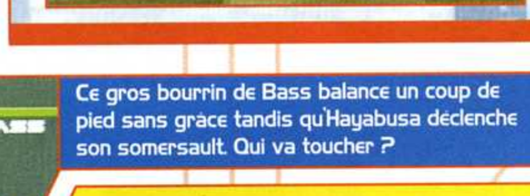




Pierre, ciseaux, papier

Le système de combat de DoA se base sur trois types d'attaques : le coup, le contre et la projection. Chaque type d'attaques prend le dessus sur une autre. C'est ainsi que le contre est plus fort que le coup, le coup plus fort que la projection et la projection plus forte que le contre. Il faut constamment jouer entre ces variantes et anticiper les mouvements de l'adversaire pour accéder à la victoire.

L'art du contre et de l'esquive est à l'honneur



Ce gros bourrin de Bass balance un coup de pied sans grâce tandis qu'Hayabusa déclenche son somersault. Qui va toucher ?



La prise du coup de pied retourné… aussi efficace qu'humiliante.

NOTES

PlayStation

16 — **technique**
La haute résolution apporte un aspect très propre au jeu. Quelques bugs d'affichage peu gênants.

15 — **esthétique**
Une débauche de couleurs chatoyantes pour un jeu assez agréable à l'oeil. Persos un peu trop communs.

17 — **animation**
Mouvements rapides, détaillés, plein de grâce… Du joli travail.

16 — **maniabilité**
Commandes précises mais inhabituelles. Il faut jouer assez longtemps pour maîtriser un minimum.

13 — **sons**
Musiques réussies mais pas inoubliables, sons et cris de circonstance… Ensemble correct.

16 — **durée de vie**
Maîtriser un perso réclame du temps et un talent certain. De plus, il y a de nombreux modes de jeux.

+ — **plus**
Réalisation d'ensemble de qualité. Une jouabilité quelque peu renouvelée.

– — **moins**
Pas assez de persos. Difficulté contre l'ordinateur mal dosée…

Intérêt 7/10

AVIS

Chris

Dead or Alive est intéressant à plus d'un titre. Il est assez beau, riche et bénéficie d'une jouabilité particulière mais très intéressante… Jeu de combats hors-normes, il mérite réellement qu'on s'y intéresse. Assez difficile à maîtriser, il s'adresse toutefois en priorité à ceux qui ont le temps et la patience de jouer vraiment correctement…

Greg

Même si je préfère la version Saturn où on sent mieux les personnages, cette version PlayStation de Dead or Alive est la bienvenue en ces temps de Tekken où le principe du bourrinage fait loi (NDLR : femmelette !). On aurait préféré un Tobal 2 en officiel mais, après tout, c'est déjà pas mal. Mention spéciale pour les poitrines des combattantes.

ALLIANCE GAMES

2 offres pour changer sans débourser



OFFRE LIMITEE

2 échanges standard possible et gratuit*

1) votre Playstation + 5 jeux contre 1 Nintendo 64 neuve + 1 manette

2) 1 Playstation + 10 jeux+ accessoires contre 1 Nintendo 64 + 1 pad+1 memory + 1 jeu**

*Dans la limite des stocks

**jeu à choisir parmi notre séléction

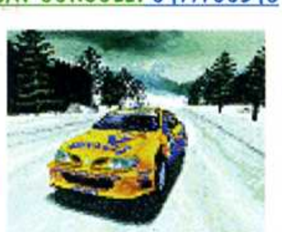


@Alliance Games sur Internet
//Users.skynet.be/alliancegames

SAV CONSOLE: 0477700348



ACHAT CASH
DE VOS K7 VIDEO (films)
DE VOS CD musique
02 41 67 22 12 (cd musique par VPC)





ACHAT CASH
de vos Jeux/Consoles

ALLIANCE GAMES

OFFRE LIMITEE

2 échanges standard possible et gratuit*

1) votre Nintendo 64 + 4 jeux contre Playstation neuve + 2 manettes + 1 memory ou 1 Playstation + Dual shock

2)Votre Nintendo 64 + 6 jeux+accessoires contre une Playstation neuve + 2 manettes + 1 memory + 1 jeuou 1 Playstation + Dual shock+1 jeu****

*Dans la limite des stocks

**jeu à choisir parmi notre sélection

US VOULEZ VENDRE DES JEUX (GB/PSX/N64 /SN/MD) par correspondance ou profiter des 4 offres :

ur un Numero d'accord prealable appelez le 02 37 21 21 08 : N° ACCORD : ---------------------

om : Adresse complete:

enom : Materiel retourne ou à vendre : Materiel neuf choisi

Signature obligatoire Des parents pour les mineurs



St Quentin
69 rue d'Isle 03 23 62 23 23
NOUVEAU Manosque
Passage du Hussard 04 92 87 59 77
Nice
42 Bd Gambetta 04 93 82 5252
Charleville
20 rue Mantoue 03 24 57 24 99
Martigues
8 Bd Richaud 04 42 40 47 50
Marseille 4e
64 Av Montilivet 04 991 49 02 32
Istres
C.C Geant Casino 04 42 55 13 58
Aix en Provence
20 Rue de la couronne 04 42 27 05 62
Bourges
10 Rue D'auron 02 48 24 46 72
Bergerac
22 Rue Mourier 05 53 74 05 27
Pont Audemer
10 rue A.Briand 02 32 57 02 23
NOUVEAU Carpentras
192 Av G.Clemenceau 04 90 60 03 03
NOUVEAU Hagondange
57 rue de la Gare 03 87 70 11 22

Chartres
12 Place Des Epars 02 37 21 21 08
Chateauroux
Galerie Victor Hugo 02 54 07 69 69
Tours
222 Av de Grammont 02 47 64 89 16
Villenave D'ornon
4 Place A.Briand 05 56 87 98 35
Toulouse
3 Rue Perigord 05 62 30 59 51
Montpellier
C.C Mas Drevon 04 67 99 66 38
Orleans
237 rue de Bourgogne 02 38 77 07 34
Salon de Provence
187, Rue Felix Pyat 04 91 46 25 52
Montbrison
12 rue Légouvés 04 77 58 43 99
Nantes - Reze
Rue Jean Jaures 02 51 11 01 59
NOUVEAU Sarlat
Av. de la république voir 3611
Blois
48 rue Beauvoir 02 54 74 44 53
Laval
14 rue du val de Mayenne 02 43 56 36 32

Nevers
94 rue Mitterand 03 86 57 17 31
Valenciennes
84 Rue du rempart 03 27 28 21 50
NOUVEAU Roanne
75 Rue du Mar. Foch 0477700348
St omer
37 rue du Lycee 03 21 12 19 78
Cernay
2 Rue du Mar. Foch 03 89 39 74 50
Villeurbanne
113 A. France 04 78 03 19 36
Lyon
22 rue Terme 04 78 27 02 78
Chalon sur Saonne
21 rue aux Fervres 03 85 48 75 78
Chambery
41 rue d'Italie 04 79 85 76 83
Cluses
13 Grande Rue 04 50 89 73 51
Hagondange
57 rue de la Gare 03 87 70 11 22
NOUVEAU Saumur
7, rue Beaurepaire 02 41 67 22 12
NOUVEAU Dax
50 Av. St Vincent de Paul 05 58740058

Epinal
C.C les4 Nations 03 29 82 95 02
Auxerre
105 rue de Paris 03 86 51 11 93
L'isle Adam
6 Bis rue Gué 0134 081067
Domont
52 Av. Jean Jaures 01 39 35 26 95

BELGIQUE

Tournai
34 rue de l'Yser 069 84 45 29
Fleron
278/8 Gal. des Martyrs 043 55 31 44

SUISSE

NOUVEAU Martigny
1 Rue du Gr. Vergers 14 0277233565

*Attention : certaines promotions ou offres limitées peuvent varier suivant les magasins. Les offres échange standard sont dans la limite des stocks disponibles.

REVENDEURS

EUROPÉENS
N'hésitez plus !!!!
une Adhésion forfaitaire
+ 999 TTC FF / mois
FRANCE : 02 37 21 21 0
SUISSE : 027 723 35 65
BELGIQUE :069 84 45 2

Alliance c'est plus de 40 Magasin

Alliance Games n'est pas une franchise

Tout en etant dans groupe solide vous :

Vous restez indépendant

Vous avez le retours des invendus

- Vous restez libre de vos prix en magasin
- Vous avez des franco bas : 2000 ht
- Nous formons gratuitement les nouveau adhérents
- Nous vous apportons des prix trés compétitifs
- Nous imposons aucune contrainte
- Nous offrons un argus des jeux video



Alundra

EDITEUR............ PSYGNOSIS GENRE.................... ACTION-RPG

Alors qu'on attend de la part de Nintendo une suite de Zelda, Psygnosis saute le pas et sort Alundra, clone réussi et entièrement traduit en français !

PLAYSTATION

Lorsqu'on teste un soft comme Alundra, on sait immédiatement à quoi s'en tenir. Un jeu d'action-RPG pur et dur avec un village et des habitants idiots qui vous dispensent des conseils idiots mais scénaristiquement précieux, sans oublier les forêts et autres prairies pleines de monstres et les labyrinthes qu'on traverse non sans avoir réfléchi quelques heures à la manière de résoudre les énigmes qui bloquent les aventuriers néophytes. Et pour le reste ? Eh bien ma foi, étant donné qu'avec la précédente phrase, 80 % du jeu se trouve résumé, je crois que je peux maintenant vous raconter l'histoire fascinante de ma vie. Bon allez, n'ayez crainte, je vais rester sérieux car des éléments importants de ce titre sont à relever. A commencer par le scénario. Vous incarnez Alundra, un jeune garçon qui a le pouvoir de voyager dans les rêves des gens. Un soir, il est réveillé par un certain Lars qui lui demande de se rendre dans le village d'Inoa afin de sauver les habitants des cauchemars qui les tourmentent. Cette intrigue permet de doubler le nombre de niveaux, car mis à part les grottes, les châteaux et les jungles folles, Alundra devra aussi explorer les rêves. De plus, dans le monde des songes comme dans celui de la réalité, vous serez souvent confronté à un boss dont il faudra trouver le point faible. Lorsqu'Alundra achève de parcourir un labyrinthe, il gagne un objet qui lui permet de progresser dans l'aventure, comme, par exemple, une bombe avec laquelle il peut détruire une souche . Doté d'une réalisation austère et d'une difficulté très élevée, fantastiquement retors au niveau des énigmes, ce soft ne souffre que de très peu de défauts, mais qui feront la différence pour les utilisateurs de PlayStation. Car autant les vrais joueurs fans de Zelda seront ravis du challenge offert ici, autant les nouveaux venus dans le monde du jeu vidéo seront déconcertés et abandonneront facilement devant ce jeu trop dur et «même pas en 3D». A vous de voir si vous êtes prêts à relever le défi...

PlayStation

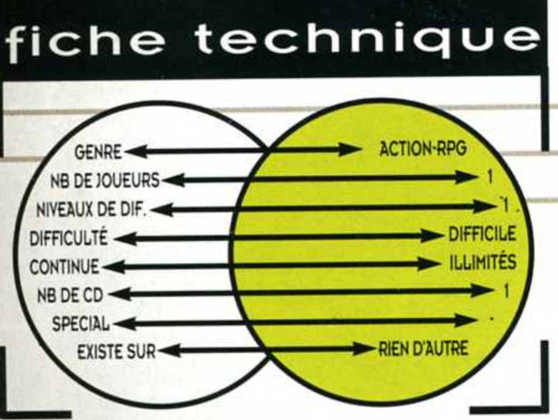


Pour actionner les leviers sans toucher le sol, il faut poser des bombes ! Ça ne vous rappelle rien ?

Alundra



Dans cette salle, vous devrez, pour passer et ouvrir la porte, empiler dans l'ordre l'eau, le soleil, la lune et l'étoile.

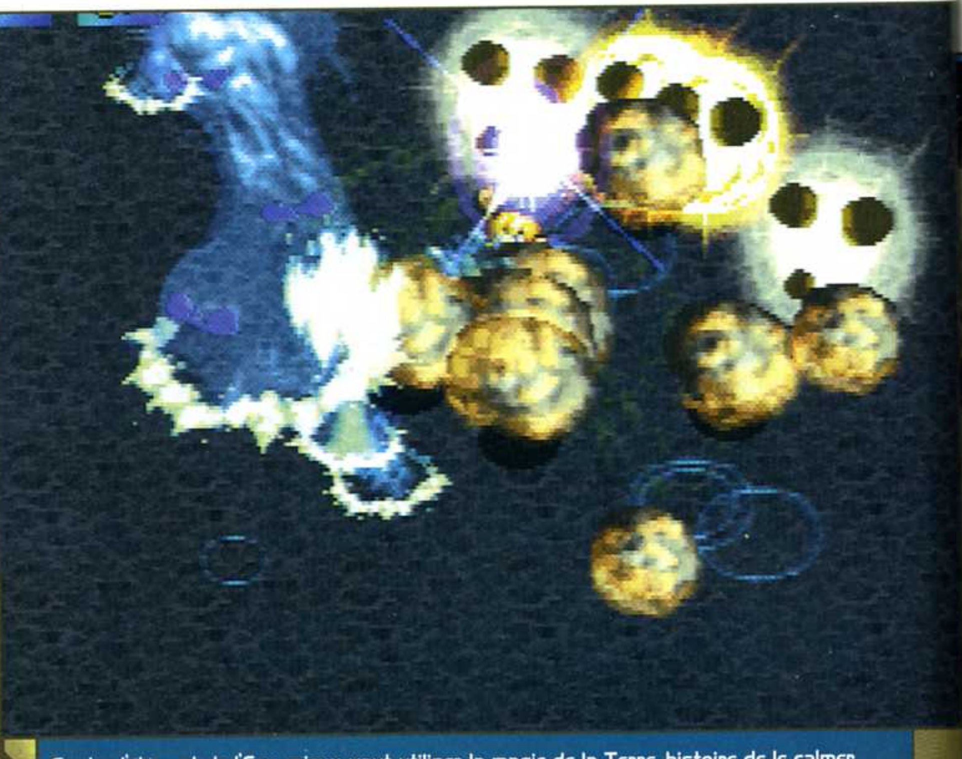


fiche technique

GENRE	ACTION-RPG
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	1
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUE	ILLIMITÉS
NB DE CD	1
SPECIAL	-
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Les vers sont généralement assez fourbes et sortent de terre dans votre dos.



Contre l'élément de l'Eau, mieux vaut utiliser la magie de la Terre, histoire de le calmer.



L'élément de la Terre est l'un des premiers boss que vous devrez combattre.

Dans Alundra, tout est une question de niveaux. Une fois qu'on a compris ça, on peut traverser n'importe quel endroit.

Une fois qu'on a les bottes de la sirène, il est possible de nager et d'atteindre ainsi de nouveaux endroits.

Voici l'origine du cauchemar de Lyle : un monstre énorme qui tente de vous aspirer. Lancez-lui des bombes qu'il avalera bêtement avant d'exploser.

Attention : certains pièges vicieux utilisent la perspective de la fausse 3D pour vous tromper.

Avec Alundra, vous ne verrez pas le soleil cet été !



Certains cauchemars sont aussi vastes que des villages !



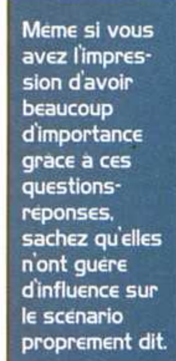
Parmi les monstres énervants, ceux-là sont les meilleurs : ils disparaissent et réapparaissent sans arrêt.

Habileté et réflexion intense : l'action-RPG dans toute sa splendeur



Attention, certains coffres sont des mimiques, des monstres qui leur ressemblent beaucoup.





Même si vous avez l'impression d'avoir beaucoup d'importance grâce à ces questions-réponses, sachez qu'elles n'ont guère d'influence sur le scénario proprement dit.



NOTES

PlayStation

15 — technique
Des graphismes fins mais peu colorés, des personnages en 2D avec peu d'étapes d'animation.

16 — esthétique
Typiquement 16 bits, c'est avec joie qu'on retrouve ce style de graphismes mignons et détaillés.

15 — animation
Les personnages se déplacent sans aucun ralentissement même lorsqu'ils sont nombreux.

14 — maniabilité
Difficile pour un débutant de s'y retrouver dans ces ensembles de 2D en fausse 3D isométrique.

15 — sons
Musiques de fond sympathiques. Les bruitages sont limités à un discret minimum.

19 — durée de vie
Long et difficile, il vous tiendra en haleine plusieurs heures grâce à ses énigmes tordues.

+ plus
Enfin un jeu de ce style en France ! Une traduction française impeccable !

− moins
Trop dur d'accès pour les débutants. Il ne sort que maintenant...

Intérêt 7/10

AVIS

Greg

Alundra, Zelda-like ? A mort ! Réalisation 2D très Super Nintendo pleine de charme et d'énigmes «pousse le tonneau» comme on aime ! Cela dit, le jeu est très difficile mais mérite qu'on s'y attarde. Après tout, des titres comme celui-ci se comptent en France sur les doigts d'un poulpe. J'achète !

Chris

Alundra a un an de retard. En France en tout cas, car au Japon le jeu est effectivement sorti en 97. Long et difficile, il me semble tout juste tenir ses promesses question réalisation et intérêt. On y joue avec plaisir mais sans être totalement scotché. Mais il faut avouer que je suis sévère. Ce titre reste très bon, ne gâchez pas votre plaisir !





Road Rash 3D

EDITEUR............ ELECTRONIC ARTS GENRE............. COURSE DE BIKERS

C'est sûr, armé d'une batte de base-ball ou d'un pied de biche, on ne craint plus personne en Harley Davidson, et ça, Electronic Arts l'a parfaitement compris !

PLAYSTATION

On ne vous le répètera jamais assez, l'habit ne fait pas le moine. Tenez, prenez Road Rash 3D par exemple ; quand on branche la console, on s'attend à une réalisation graphique au moins équivalente au dernier Need For Speed, normal. Ben non. La première impression est un peu décevante, l'environnement graphique manque de finesse, les couleurs sont ternes, bref on craint le pire. Mais ces faiblesses esthétiques ne sont qu'un détail sans importance et se font très vite oublier dans le feu de l'action. Car ici, ce sont les émotions fortes qui priment et ce n'est qu'une fois le pad (analogique de préférence) bien en main que ce mix de courses de motos et de bastons de bikers fous furieux vous montrera ce qu'il a réellement dans le ventre. Eh oui, si la précédente version avait de forts relents de développeurs paresseux en fin de carrière, cette cuvée 98 est à l'image des dernières productions d'EA qui a axé tous ses efforts sur la qualité du gameplay et la durée de vie. Le résultat final est détonant et nous a littéralement scotchés : le réseau routier immense propose 32 tracés tortueux à souhait aux dénivelés vertigineux ainsi qu'une alternance de paysage d'une variété étonnante. Le comportement relativement réaliste de vos bécanes rend les courses poursuites plus techniques et les sensations de vitesse sont au rendez-vous grâce à un moteur 3D au-dessus de tout soupçon. Enfin, l'agressivité de vos adversaires, le trafic particulièrement dense et les prises en chasse de la police renforcent l'intensité des courses, ne laissant au joueur aucun instant de répit. Un jeu fun, dynamique et brutal, bénéficiant d'une atmosphère «destroy» unique auquel il ne manque finalement qu'un mode 2 joueurs en écran splitté et des graphismes plus léchés pour pleinement nous satisfaire.

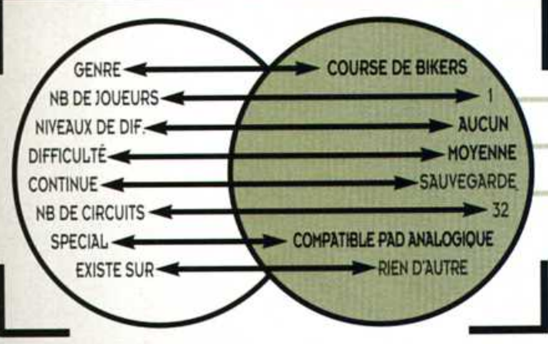
PlayStation



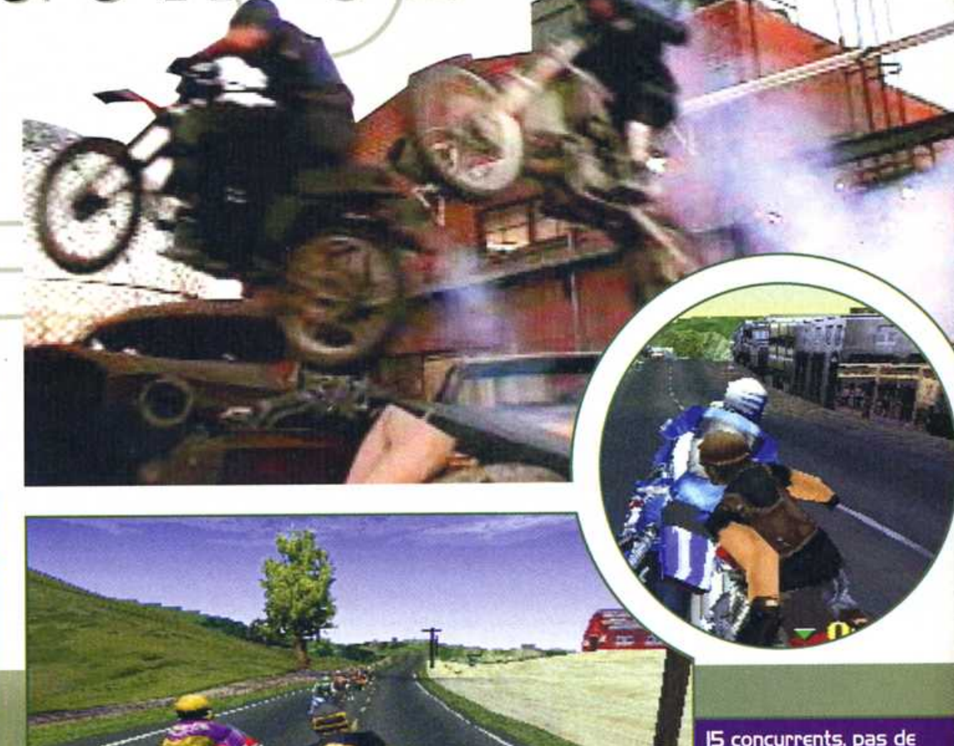
Baffes, coups de latte, battes de base-ball, chaines ou tasers électriques : tous les moyens sont bons pour gratter quelques places !







GENRE	COURSE DE BIKERS
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	AUCUN
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB DE CIRCUITS	32
SPECIAL	COMPATIBLE PAD ANALOGIQUE
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE





15 concurrents, pas de ralentissement ni de clipping et des tracés vraiment bien conçus, pas mal.



Des chutes variées et très impressionnantes.

Le pilotage des bécanes est plus intéressant que celui de Moto Racer.

Un cocktail explosif de bastons et de vitesse

Les modes de jeu

Le mode le plus intéressant - grand jeu - s'apparente à un championnat. Pour passer les niveaux (4 au total), pas de secret, vous devrez batailler durement et arriver obligatoirement dans les trois premiers sur chaque circuit. Pas évident. Vos victoires vous rapportent bien sûr de l'argent que vous pourrez ensuite dépenser chez la «charmante» Motorhead pour acheter une bécane plus puissante (douze modèles répartis en quatre catégories : sport, course, cruiser et kit). Le mode baston, quant à lui, vous permet de courir librement sur n'importe quel circuit avec la meule de votre choix. Quant au mode chrono, il s'agit, comme son nom l'indique, d'un contre la montre classique. La seul fausse note est l'absence d'un mode deux joueurs en écran splitté qui a priori n'a pu être intégré pour des raisons d'ordre purement technique. Il sera juste possible de jouer en alternance. Mouais.

CAFE LEDEUCE:
Choisis un circuit :
La Grande Evasion
16,4 km
Grande route
et piste rapide.
Circulation moyenne.
Arrivée à Chux Roadhouse.
COMMENCER MAGASIN TOILETTES

MOTORHEAD MOBILE:
Catégorie : Course
Bécane : Tsunami XZR1000
Prix : $ 35700
Vitesse maxi :
Accélération :
Adhérence :
Résistance :
Pognon et reprise : $ 13771
ACHETER



PRINCIPAL:
GRAND JEU CHRONO TOILETTES

NOTES

technique — 17
Un moteur 3D performant gérant des dénivelés impressionnants sans le moindre clipping.

esthétique — 12
Des textures grossières et peu colorées mais l'environnement graphique est réaliste et varié.

animation — 16
L'impression de vitesse est bien rendue, pas de ralentissement et une excellente motion capture.

maniabilité — 16
No problemo. Mais pour un pilotage plus agréable, optez pour un pad analogique !

sons — 18
Des musiques speed assurées par des groupes de fusion connus (Sugar Ray). Bruitages réalistes.

durée de vie — 17
160 km de circuits, une bonne difficulté et des modes de jeu complets. On ne se lasse pas.

plus (+)
32 circuits !
Le gameplay, l'ambiance.

moins (-)
La réalisation graphique.
Pas de mode 2 joueurs.

Intérêt 7/10

AVIS — Willow

Ne vous fiez surtout pas à la grossièreté relative des graphismes de Road Rash 3D, il s'agit certainement de l'un des softs les plus funs du moment, le pendant 2 roues de Need For Speed en quelque sorte. Une production hargneuse, politiquement incorrecte, comme on les aime. Décidément, cette année, Electronic Arts nous a gâtés.

AVIS — Trazom

Ah quel plaisir de retrouver les bikers en folie ! Electronic Arts n'a pas raté la version 3D, comme elle se fait appeler, en nous proposant un jeu fun et très prenant. Même si graphiquement on note un léger laisser-aller, l'ambiance y est superbe, pleine de furie et de défoulement ! Seul point négatif : il n'y a pas de jeu à deux en simultané !!!



Blast Radius

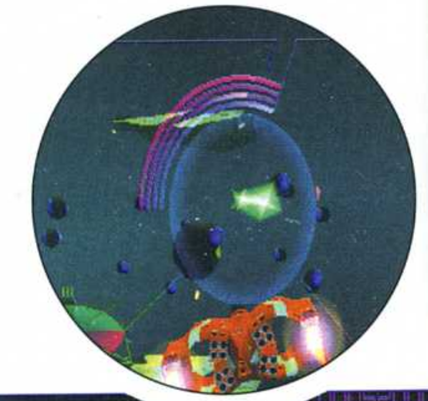
EDITEUR............ PSYGNOSIS GENRE.................... SHOOT'EM UP

Après Colony Wars et en attendant Colony Wars 2, Psygnosis sort une copie simplifiée à l'extrême : Blast Radius.

PLAYSTATION

D'après la notice, vous êtes Kayne, l'unique survivant du légendaire escadron Wolf et vous allez devoir tuer vos ennemis et amasser de l'argent pour pouvoir augmenter la puissance de votre vaisseau. Cela peut sembler facile, mais vu les contraintes qui vous sont imposées à chaque mission, anéantir l'adversaire s'avère parfois délicat voire impossible sans une certaine habileté ou un semblant de stratégie, bien qu'on soit en présence d'un jeu de tirs. Avant chaque mission, vous aurez droit à un briefing. Généralement, il suffit d'abattre tous les ennemis. Toutefois certaines missions vous obligent à protéger une station spatiale ou un cargo allié. Au début de la partie, vous devez choisir entre 4 vaisseaux plus ou moins résistants, rapides, puissants... Une fois l'engin choisi et quelques missions accomplies, vous pourrez acheter de nouvelles armes et augmenter la puissance de votre vaisseau, détails non négligeables pour combattre les croiseurs ennemis mesurant quelques kilomètres de long. Sachez par ailleurs que le jeu est pratiquement injouable avec une manette de base. Il serait bien étonnant qu'un joueur n'utilisant pas l'analogique traverse le 3e niveau sans frôler la crise de nerfs. Car une manoeuvre exigeant classe et dextérité entre les tourelles d'un bâtiment ennemi devient un audacieux slalom de surf dans de la purée. Ajoutez à cela une gestion des sauvegardes assez stupide, et vous obtenez un jeu assez énervant. C'est dommage, car lorsqu'on commence à gagner et à avancer dans les missions, l'adrénaline monte et on se sent à fond dans l'ambiance guerre spatiale du jeu. Pour les fans du genre, c'est un très bon produit ; pour les autres, une expérience amusante mais ardue.

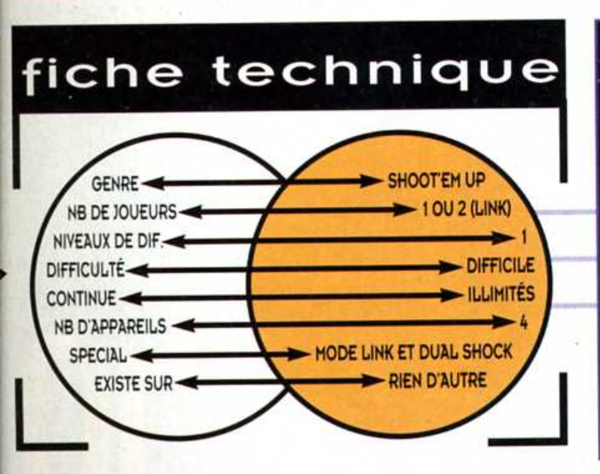
PlayStation





Blast Radius

fiche technique



GENRE	SHOOT'EM UP
NB DE JOUEURS	1 OU 2 (LINK)
NIVEAUX DE DIF.	1
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUE	ILLIMITÉS
NB D'APPAREILS	4
SPECIAL	MODE LINK ET DUAL SHOCK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Ces diverses silhouettes grises sont des croiseurs legers qui font environ 6 fois votre taille. Rien de bien effrayant si ce n'est leur puissance de feu.



Une fois pris par l'arrière, les croiseurs ennemis importants ne sont plus que du menu fretin.

Vaisseaux sans gains

Voici les 4 appareils que vous pourrez choisir de piloter au début du jeu. Certains sont rapides mais peu résistants, alors que d'autres au contraire sont des canons ambulants à la mobilité limitée. A vous de voir quel est votre style et quel appareil vous conviendra le mieux.



Une guerre spatiale réchauffée mais passionnante

Vue de prés sur un ennemi qui va mourir dans quelques instants.



Vous pouvez, si vous le désirez, vous faire expliquer dans les détails la mission qui va suivre.



Ce gros grille-pain est en fait un vaisseau allié qu'il faudra défendre contre une cinquantaine d'appareils ennemis. Pas facile !

NOTES PlayStation

17 — technique
De jolis vaisseaux très détaillés qui bougent super bien et sont parfois énormes.

16 — esthétique
Graphiquement superbe, ce jeu se classe parmi les plus jolis softs spatiaux.

17 — animation
Jamais de conflits, même à l'approche des vaisseaux qui font plusieurs kilomètres de long.

14 — maniabilité
Avec la manette analogique, la maniabilité est bien meilleure qu'avec la classique. D'où les deux notes.

12 — sons
Des bruitages classiques et une musique excessivement énervante à s'en crever les tympans.

16 — durée de vie
Le jeu est long et difficile, mais tellement rébarbatif qu'on manque d'esprit combatif vers la fin.

+ plus
Une ambiance d'enfer.
La réalisation est top.

– moins
Abattez le musicien !
On ne sauvegarde que toutes les 4 missions.

Intérêt 6/10

AVIS



Greg

Difficile de casser ce titre, car j'adore ce style, avec des dogfights dans l'espace et des attaques de croiseurs géants. Malheureusement, le fait de ne pouvoir sauvegarder qu'une fois toutes les 4 missions représente à lui tout seul 80 % des défauts du jeu. C'est bien dommage ! De plus Colony Wars 2 ne tardera pas à arriver alors...

Chris

Après Colony Wars, on se demande bien ce qui pousse Psygnosis à sortir Blast Radius. Bien réalisé, ce titre se révèle très accrocheur dans un premier temps. Les missions se suivant et se ressemblant beaucoup, on finit tout de même par se lasser. On locke, on vise, on tire... Il faut vraiment aimer le genre pour ne pas s'ennuyer, et être motivé car le jeu est assez difficile. Pour les accros.



Wargames

EDITEUR............ MGM INTERACTIVE GENRE ..... SHOOT/STRATÉGIE

Alors que le Mondial bat son plein, notre ami l'ordinateur WOPR est de nouveau prêt à faire sauter la planète !

PLAYSTATION

Wargames

Ah, Wargames, 1983, une grande époque ! Souvenez-vous, c'était un film où on tentait de vous faire croire qu'une grosse boîte noire avec des diodes partout et une puissance de calcul à peine supérieure à la Dreamcast pouvait déclencher une guerre atomique par simulation. L'époque où un jeune garçon s'était bricolé un modem à tonalité et pouvait changer à volonté ses notes sur le disque dur de l'école. Cette même époque où, spectateurs naïfs, nous mourions tous d'envie d'avoir chez nous le jeu vidéo du héros en 16 couleurs. Et il faut attendre 15 ans pour que le film soit enfin adapté en jeu vidéo... Alors, euh... ben je vois mal comment le lien scénaristique peut se faire avec cohérence. A moins de considérer que l'armée ne change jamais ses roms et que le programme pirate du film se réveille aujourd'hui et se fabrique une armée de robots type méchas futuristes. On ne va pas pinailler puisque ce ramassis d'incohérences nous donne tout de même un petit bijou de shoot tactique que le joueur affamé pourra dévorer sans attendre. Dans ce genre de jeu, le camp du joueur possède un ou plusieurs appareils qu'il incarne à tour de rôle selon ses besoins. La jeep est rapide mais faible, le tank porte bien son nom et le camion permet le transport des troupes. Sachez qu'on peut choisir son parti, celui des mous humains ou des terrifiantes machines bien plus tripantes à jouer (il a d'ailleurs été démontré qu'il est plus amusant de tuer des gens quand on sait pertinemment qu'ils ont une famille qui les attend). Une fois décidé de quel côté vous allez jouer, une carte apparaît sur laquelle seront indiqués les objectifs que vous devrez accomplir, comme détruire une base, faire sauter un pont ou transporter des scientifiques d'un point à un autre. Enrobez le tout d'une réalisation magnifique et de musiques symphoniques et vous obtenez un jeu super bien si on joue à deux, et pas trop mal si on joue seul. Mais bon, pour les amateurs de destruction de masse, ce jeu s'impose comme un des meilleurs du genre.

fiche technique

GENRE	SHOOT/STRATÉGIE
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	AUCUN
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUE	ILLIMITÉS
NB DE CIRCUITS, D'EQUIPES	2
SPECIAL	UTILISE LES MOTS DE PASSE
EXISTE SUR	PC CD-ROM

C'est trop bien d'être en helico, mais on a tendance à oublier que ce sont des appareils fragiles.

On peut tirer de loin sur les objectifs les plus gros, ce qui permet de minimiser les risques.

BRIEFING — OBJECTIFS — VEHICULES — COURRIER — COMMAND CENTER
00:00:00 — 2 : RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
NOUS AVONS REÇU DES RENSEIGNEMENTS AU SUJET D'UNE BASE DU WOPR DANS LA BANLIEUE DE PRAGUE, AU COEUR DU CONFLIT EN EUROPE DE L'EST, ACTUELLEMENT DECHIREE PAR LES COMBATS. CETTE BASE MENACE LES OPERATIONS ALLIÉES DANS LA REGION
RÉCEPTION DES DONNÉES

Tuer des humains ou détruire des machines, il faut choisir!

FERMER
CHOISIR
APPEL À TOUTES LES UNITES

Le menu propose un panel d'actions interessant, comme appeler vos unites ou commander des frappes aeriennes voire ordonner le repli.

Une fois les grosses unites detruites, quel plaisir de fouler aux pieds les fantassins ennemis dans un bruit de craquement d'os !

NOTES

PlayStation

technique — 17
Résolution élevée, action intense et environnements en 3D complexes, la classe !

esthétique — 16
Quelques niveaux un peu simples graphiquement, mais dans l'ensemble c'est très beau.

animation — 17
Le comportement des divers appareils est bien rendu. Le terrain est très fluide.

maniabilité — 18
Que ce soit à la manette classique ou au Dual Shock, le jeu est parfaitement maniable.

sons — 17
Musiques symphoniques de grande classe et bruitages discrets.

durée de vie — 16
Des niveaux très longs, très durs, et deux scénarios différents à terminer. C'est pas mal.

plus (+)
On peut jouer les méchants ! Une réalisation très bonne.

moins (–)
Vite lassant et répétitif. Trop dur, passé un certain stade.

Intérêt 6/10

AVIS



Greg

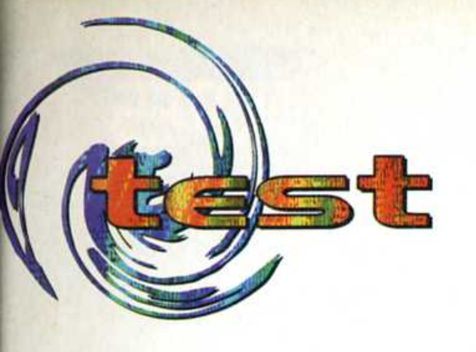
J'aime beaucoup les produits du genre Return Fire, mais pas longtemps. Comprenez qu'ils sont toujours très répétitifs et qu'ils finissent par devenir suffisamment lourds pour qu'on laisse tomber. Mais c'est tellement bien lorsqu'on joue à deux que finalement, l'achat vaut peut-être le coup si vous avez un bon pote...



Willow

Sympa à jouer au début, Wargames devient rapidement gonflant tant l'action manque de variété. Si les objectifs sont nombreux, l'action se résume à tirer comme un bourrin sur tout ce qui se présente à l'écran sans même un soupçon de stratégie. Allez plutôt voir du côté d'Electronic Arts et de Nuclear Strike, c'est nettement plus intéressant.

AVIS



Kula World

EDITEUR ...... GAME DESIGN SWEDEN GENRE .... RÉFLEXION

Et voilà, encore un petit jeu qui n'a l'air de rien. Une création originale made in Sweden dans laquelle un ballon roule sa bille dans des espèces de labyrinthes volants. Crétin comme principe ? Mmmoui, et pourtant...

PLAYSTATION

Kula World fait partie de ces productions sans prétentions qui n'ont, à première vue, pas grand-chose pour elles. Ici, pas de superbes effets visuels, de scénario palpitant ou de personnages charismatiques, non. Vous dirigez juste un ballon. Une de ces pauvres rotondités multicolores qu'on voit surtout à la plage, dans les bras d'un gamin qui semble imiter Atlas supportant le monde. Votre ballon - appelons-le Bob - ne peut faire qu'une chose : sauter. La série hallucinante de tableaux qui vous attend représente en fait des labyrinthes. Tout en 3D, ils sont constitués de séries de carrés. Carré, 3D... Chaque carré - ou cube - possède donc six faces. Bob a la possibilité d'aller sur chacune des faces visibles d'un cube si tant est qu'il y en ait un «isolé». Je m'explique. Le jeu vous permet d'aller sur une autre face d'un carré à partir du moment où ce dit carré n'est attaché à d'autres blocs que par un seul côté. A partir de là, les tableaux les plus fous sont envisageables - et croyez bien que dans Kula World ils ont été envisagés - surtout lorsqu'on sait qu'il y a des carrés invisibles, d'autres qui s'écroulent ou d'autres encore qui vous font exploser lorsque vous restez plus de deux secondes dessus... Histoire de vous aider à vous y repérer, Bob peut regarder vers le haut ou le bas (vue très utilisée) jusqu'à un angle de 90°. Parfois on est un peu paumé mais bon, on s'y fait. Un temps limite, symbolisé par un sablier, vous est imposé. Ce serait évidemment trop facile sinon. Et puis n'oublions pas les ennemis (des formes géométriques qui vous capturent), les téléporteurs, les dalles qui vous font rebondir, etc. Bref, récupérer la ou les clés qui donnent accès à la sortie de chaque niveau est une tâche qui est loin d'être facile. Kula World est un jeu simple, rudement bien pensé qui vous fera rager souvent... mais sur lequel les fans de réflexion ne pourront pas s'empêcher de revenir.



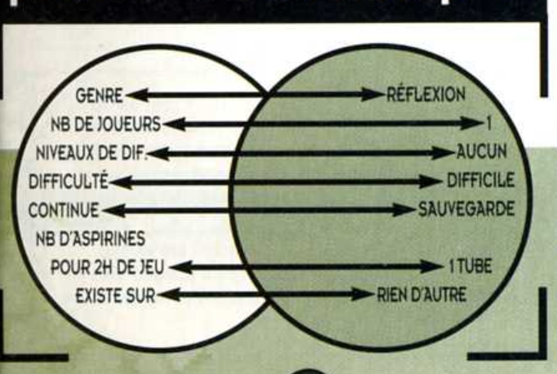




PlayStation

Attrapez le bonus sablier lorsque votre temps est presque écoulé. Cela inverse les temps écoulés et restants.

Kula World



fiche technique

GENRE	RÉFLEXION
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	AUCUN
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB D'ASPIRINES POUR 2H DE JEU	1 TUBE
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Sautez ! Peut-on vraiment leur faire confiance ?



Le stage inca commencera à vous poser de gros problèmes. Normalement.

Certains stages vous font profiter d'intéressants effets de profondeur.

Avec Kula World, jouer au ballon n'aura plus jamais le même sens

NOTES PlayStation

13 — technique
Des décors en 3D simples, avec tout de même un certain souci du détail.

12 — esthétique
La beauté graphique du jeu n'est pas flagrante, mais ce n'est pas là que réside son intérêt.

17 — animation
Ça bouge vite et bien. Changements d'angles rapides et sans ralentissements.

15 — maniabilité
Commandes simples pour un jeu qui vous retourne la masse spongieuse que vous avez dans la tête.

13 — sons
Des musiques sympas mais une ambiance sonore limitée.

16 — durée de vie
Kula World est aussi énervant qu'accrocheur. Le système des sauvegardes évite les défenestrations.

+ plus
L'originalité.
Simple à jouer, compliqué à résoudre.

− moins
Réalisation somme toute moyenne.
Difficile d'évaluer les distances, parfois.

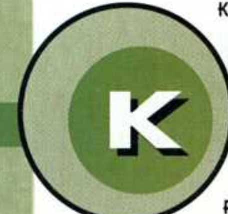
Intérêt 6/10

AVIS



Chris

C'est bon de se prendre la tête. Bon de hurler «Ce jeu est nul !» en envoyant voler son paddle, bon de se promettre de laisser tomber le niveau maudit sur lequel on bloque pour y revenir deux heures plus tard... Kula World c'est ça. Une relation d'amour et de haine puissante qui plaira à tous les amoureux de casse-tête.



Kendy

Kula World est un soft original au concept plus que simpliste qui a le mérite d'accrocher le joueur dès le début du jeu. Si les premiers niveaux sont relativement faciles, le titre se révèle par la suite assez diabolique et «prise de tête». Inutile de vous préciser que les amateurs de Tetris et autres Puyo-Puyo y puiseront une nouvelle source d'obsession.



Spice World

EDITEUR.............. SONY CE   GENRE .... SIMULATEUR DE GIRLS BAND

La Spice mania déferle sur le monde et n'épargne pas la PlayStation pour le bonheur des fans et le malheur des autres...

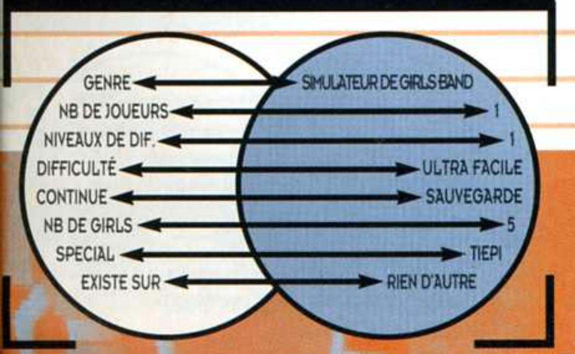


Attendez, je vous arrête tout de suite ! Si vous pensez avoir affaire ici à un jeu du genre de Parappa ou de Bust a Move Dance (import), vous vous mettez sévèrement le doigt dans l'œil. En effet, Spice World n'est qu'une simulation de mise en scène de show, celle des quatre petites pestes of course. Vous allez devoir jouer les D.J. en remixant cinq morceaux (celle de la pub Pepsi, le saoulant Wanabee...) fragmentés en neuf séquences. Bien entendu, pas la peine d'être Laurent Garnier pour effectuer une telle besogne : la fin d'un morceau entier se terminant automatiquement à la 18ème séquence, la qualité du mixage n'est pas un facteur essentiel à la création de votre nouvelle version des titres. Cela dit, c'est seulement après cette opération plutôt aisée, que vous pourrez accéder au studio de répétition pour prendre des cours de danse auprès d'un gars à la coupe «afro». Les pas sont en fait des enchaînements forts simples que vous apprendrez par cœur et dont la réussite réside dans la validation de la dernière touche (qui doit tomber à la fin de chaque mesure). Ensuite, vous vous chargerez de la chorégraphie des filles avant d'attaquer le studio d'enregistrement dans lequel vous vous occuperez des différentes prises de vue. En gros, SW vous permettra de frimer auprès de vos amis en leur prouvant que vous jouissez de la meilleure prestation des Spice Girls. A noter que des interviews inédites figurent dans le CD, mais en anglais non sous-titrées ! Techniquement irréprochable (son bien échantillonné, 3D de qualité, animation fluide, excellent mapping des tronches...), les fans seront assurément comblés de joie en achetant Spice World. Les uns y verront un jeu original et les autres, un soft plus qu'inutile !

PlayStation

Spice World

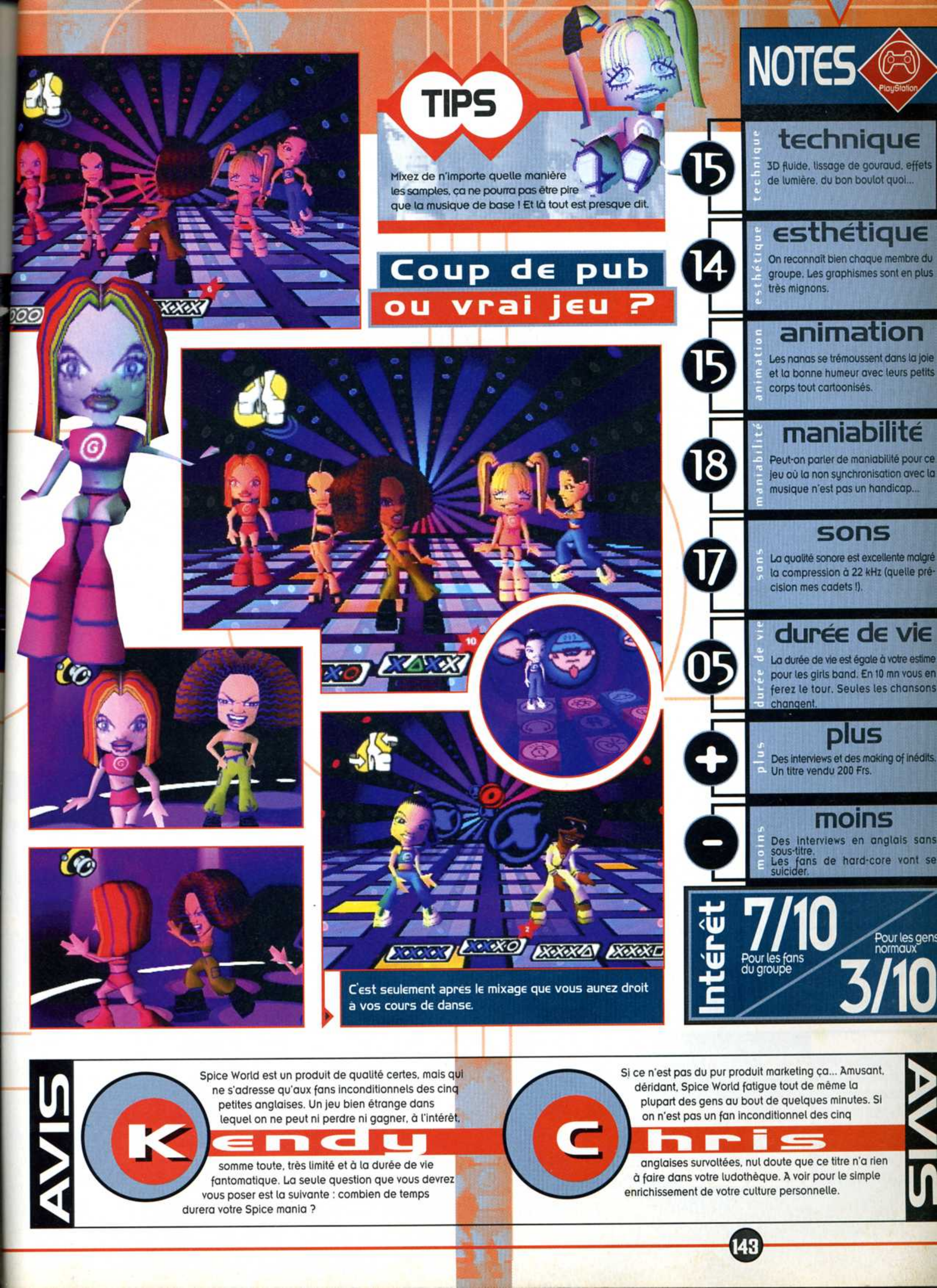
fiche technique



GENRE	SIMULATEUR DE GIRLS BAND
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF.	1
DIFFICULTÉ	ULTRA FACILE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB DE GIRLS	5
SPECIAL	TIEPI
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE



Des vidéos vantent les mérites du groupe.



TIPS

Mixez de n'importe quelle manière les samples, ça ne pourra pas être pire que la musique de base ! Et là tout est presque dit.

Coup de pub ou vrai jeu ?

C'est seulement après le mixage que vous aurez droit à vos cours de danse.

NOTES

technique — 15
3D fluide, lissage de gouraud, effets de lumière, du bon boulot quoi...

esthétique — 14
On reconnaît bien chaque membre du groupe. Les graphismes sont en plus très mignons.

animation — 15
Les nanas se trémoussent dans la joie et la bonne humeur avec leurs petits corps tout cartoonisés.

maniabilité — 18
Peut-on parler de maniabilité pour ce jeu où la non synchronisation avec la musique n'est pas un handicap...

sons — 17
La qualité sonore est excellente malgré la compression à 22 kHz (quelle précision mes cadets !).

durée de vie — 05
La durée de vie est égale à votre estime pour les girls band. En 10 mn vous en ferez le tour. Seules les chansons changent.

plus — +
Des interviews et des making of inédits. Un titre vendu 200 Frs.

moins — -
Des interviews en anglais sans sous-titre.
Les fans de hard-core vont se suicider.

Intérêt
7/10 Pour les fans du groupe
Pour les gens normaux 3/10

AVIS

Kendy

Spice World est un produit de qualité certes, mais qui ne s'adresse qu'aux fans inconditionnels des cinq petites anglaises. Un jeu bien étrange dans lequel on ne peut ni perdre ni gagner, à l'intérêt, somme toute, très limité et à la durée de vie fantomatique. La seule question que vous devrez vous poser est la suivante : combien de temps durera votre Spice mania ?

Chris

Si ce n'est pas du pur produit marketing ça... Amusant, déridant, Spice World fatigue tout de même la plupart des gens au bout de quelques minutes. Si on n'est pas un fan inconditionnel des cinq anglaises survoltées, nul doute que ce titre n'a rien à faire dans votre ludothèque. A voir pour le simple enrichissement de votre culture personnelle.



V-Ball Beach Volley Heroes

EDITEUR............ FUNSOFT GENRE .... BEACH VOLLEY

On quitte la pelouse des stades de foot pour plonger les pieds dans le sable chaud et disputer une partie de beach volley. Un jeu unique mais un peu limité.

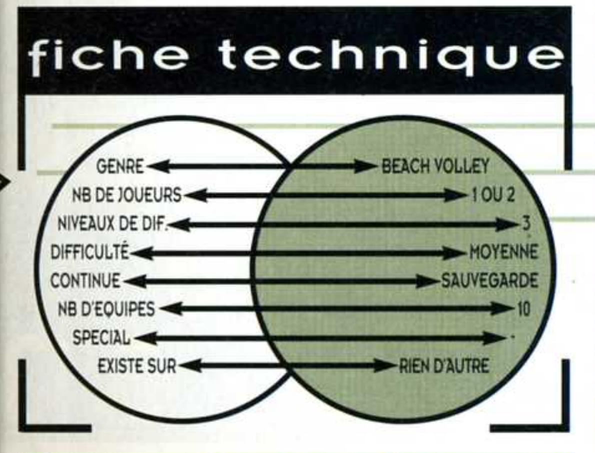
Rah, ça fait du bien, finis les crampons, la pelouse, les emmerdeurs habillés tout en noir, la subtilité et les maillots officiels, ici on se pare n'importe comment et on passe son temps à smasher, les dents serrées, sur l'adversaire. En effet, après s'être servi virtuellement de ses pieds pendant une bonne partie de l'été, quel soulagement de pouvoir se défouler en boxant de toutes ses forces un ballon en cuir avec ses paluches pleines de doigts, sans craindre de prendre un carton rouge. C'est ce que vous propose ce petit jeu de beach volley développé par un studio totalement inconnu (American Technos) dont la seule ambition est de renouer avec le feeling des jeux d'arcade des années 80. Ne vous attendez donc pas à une simulation de volley réaliste mais plutôt à des matchs bien bourrins façon Jeanne et Serge. Ici, les sportifs affublés de sapes plus ou moins ringardes (les équipes sont composées de ninjas, de nanas en porte-jarretelles ou de Rambo body-buildés) font des bonds de Sentaï à 3 mètres au-dessus du filet, déclenchent des coups spéciaux pour marquer plus facilement, infligent des dégâts aux réceptionneurs en smashant, et ont la possibilité d'améliorer leurs performances en achetant des talismans magiques, des tenues de sport ou des boissons énergétiques grâce à l'argent remporté au cours du tournoi. Bref c'est délirant, rythmé, jouable, réalisé de façon acceptable, et plutôt amusant... au début du moins. Car à terme, le gameplay montre rapidement des signes de fatigue : les possibilités de jeu ne sont pas très étendues (smash, smash décalé), l'assistance outrancière du CPU se révèle parfois gênante et le déclenchement des supers et des contres a tendance à être capricieux. Résultat : les matchs se ressemblent tous. Enfin avec un peu d'expérience on décèle de petits bugs d'IA qui facilitent grandement la tâche. Voilà qui ôte à ce soft original une bonne partie de son intérêt, dommage...

PlayStation





V-Ball Beach Volley Heroes



fiche technique

GENRE	BEACH VOLLEY
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	3
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB D'EQUIPES	10
SPECIAL	-
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE





Chaque réception de balle vous fait perdre des points de vie, pensez à demander un temps mort pour vous refaire une santé.





A touch of magic !

Beach Volley Heroes a le mérite de proposer une mini gestion d'équipe plutôt originale. Les précieux deniers remportés au cours des matchs vont vous permettre d'améliorer les capacités de vos sportifs : résistance, pourcentage de réussite au service, violence des smashs, contrôle de balle, saut. Pour cela vous devrez faire un petit tour au shop de la plage où vous dégoterez pour des sommes parfois abracadabrantes de nombreux items dont des slips de protection (!), des objets magiques (bagues et talismans) et des potions de vie que vous pourrez utiliser en demandant un temps mort. Une idée plutôt sympa d'autant que certaines associations d'objets peuvent parfois être incompatibles. Sympa.

Un feeling arcade, quelques originalités mais une faible durée de vie







Les placements sont gérés par la console, bof, bof.

NOTES PlayStation

13 — technique
V-Ball est un petit jeu, les effets spéciaux sont toutefois réussis. IA assez moyenne.

10 — esthétique
La modélisation des joueurs rappelle celle de FFVII. Une 3D simpliste quoi.

15 — animation
Le point fort de ce titre, les mouvements sont (presque) naturels et rattrapent la grossièreté de la 3D.

16 — maniabilité
Tout ici est très intuitif bien que les supers aient du mal à sortir. L'assistance du CPU peut agacer.

14 — sons
Des musiques 70's assez marrantes et des sportifs expressifs. Bruitages pêchus.

11 — durée de vie
Beach est difficile mais les possibilités de jeu assez limitées rendent les parties très répétitives.

+ plus
Ouais ! Du beach volley !
La motion capture.

- moins
La réalisation graphique.
On en fait vite le tour.

Intérêt 5/10

AVIS

Willow

La note semblera un peu sévère, mais malgré quelques bonnes idées (coups spéciaux, amélioration des performances de l'équipe), le manque de profondeur du gameplay se fait trop rapidement sentir. Un soft de série B, 100 % arcade mais peu convaincant sur le long terme qu'il sera préférable d'acheter d'occasion.

Trazom

Beach volley est on ne peut plus original, c'est certain, mais il est loin de bénéficier d'une réalisation exempte de tout reproche. Ce n'est pas très beau, l'IA est parfois lassante et l'intérêt assez limité. Bref, une fois les quelques deux ou trois premières heures d'euphorie passées, vous vous occuperez à autre chose.



Crime Killer

EDITEUR............ INTERPLAY GENRE..................... COURSE/TIR

Crime Killer met à l'honneur un genre : la course poursuite. Ici, vous pourchassez les méchants pour les mettre hors d'état de nuire. Et ce n'est pas toujours facile...

PLAYSTATION

Crime Killer est manifestement attachant mais c'est également un titre auquel il manque pas mal de qualités pour être un véritable hit (mais bon, ne soyons pas tout de suite mauvaises langues). Il vous invite à participer à une quinzaine de missions qui vous envoient invariablement à la poursuite de véhicules ennemis coupables de différents délits : excès de vitesse, stationnements interdits, conduites en état d'ivresse, voitures volées, attaques d'un établissement, etc. Les engins que vous pourchassez peuvent être plus ou moins dangereux. Votre mission est de les "pacifier" (les immobiliser), de les suivre pour enregistrer leurs déplacements ou bien de les détruire (le cas de figure le plus courant). Evidemment, des tonnes de véhicules civils encombrent les rues. Il vaut mieux essayer de les éviter car leur intelligence artificielle est nulle : si vous restez en travers de la route, ils vous rentrent dedans comme s'ils ne vous avaient pas vu. Speed et résolument défoulant, Crime Killer se révèle dans un premier temps hautement divertissant. Le seul problème est que les missions se ressemblent toutes. Malgré les différents engins disponibles (selon les missions vous conduirez une voiture, une moto ou bien une aile volante), les sensations ressenties sont à peu près les mêmes et le système de course poursuite s'avère, à la longue, un peu fatigant. Le mode deux joueurs rattrape le coup in extremis mais il n'est pas assez remarquable pour qu'on s'y arrête très longtemps. Un jeu à réserver à tous ceux qui, dans les films d'action, n'ont d'yeux que pour les poursuites délirantes en bagnoles...

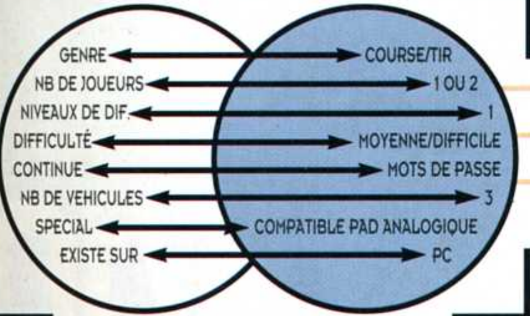
PlayStation





Crime Killer





GENRE	COURSE/TIR
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	1
DIFFICULTÉ	MOYENNE/DIFFICILE
CONTINUE	MOTS DE PASSE
NB DE VEHICULES	3
SPECIAL	COMPATIBLE PAD ANALOGIQUE
EXISTE SUR	PC



Lorsque vous devez eliminer plusieurs cibles, n'hésitez pas a balancer vos tirs les plus puissants, histoire de dégager la vue.



L'aile volante ressemble assez à l'avion de Batman, avec son style gothique et son tir en arc de cercle.

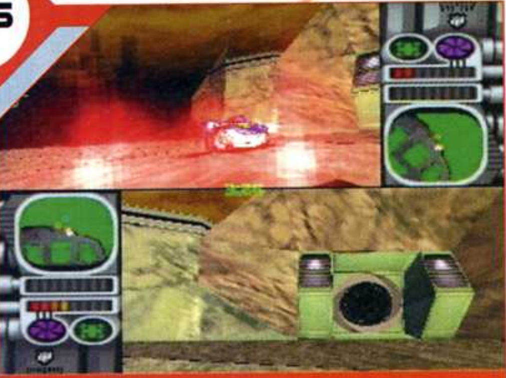
Crime Killer en chiffres

Crime Killer c'est :

3 véhicules disponibles
15 missions en mode solo
9 terrains de jeux différents
2 cartes en mode deux joueurs
2 armes de base (pacifier et tir simple)
4 armes secondaires plus puissantes
6 bonus disponibles (bouclier, munitions, etc.)
et heu... c'est à peu près tout.



Ambiance Road Rash sur les petites routes encombrées, avec la moto.



Deux joueurs, deux possibilités

A deux joueurs, vous pouvez opter pour deux modes de jeux différents. Le premier, l'holotag, ne fait appel qu'à vos talents de pilote. Vous devez ramasser le plus de bonus possibles (qui apparaissent aléatoirement) en un temps limité. Aucune arme n'est disponible. En mode weapon test, en revanche, votre but est, tout en pilotant correctement, de descendre le plus de fois possible votre adversaire. A la fin du temps réglementaire, le nombre de victoires est calculé et on voit qui a réussi le plus de cartons.



NOTES

PlayStation

technique — 13
Un travail d'ensemble satisfaisant mais guère extraordinaire. Véhicules correctement modélisés.

esthétique — 11
Les décors sont sombres, assez ternes. Design futuriste un peu tristounet...

animation — 17
Le point fort du jeu. Ça va vite et c'est très fluide. Pas de ralentissements à signaler.

maniabilité — 16
Les commandes répondent parfaitement. On s'amuse à zigzaguer entre les véhicules au millimètre près.

sons — 14
Musiques plutôt réussies, bruits de moteur, crissements de pneu, explosions... L'ambiance sonore tient la route.

durée de vie — 14
Le mode un joueur est assez long et le jeu à deux sympathique... Dommage que ce soit si répétitif.

plus (+)
Fluide, speed, éclatant.
Trois véhicules différents à disposition.

moins (-)
Intérêt (très) limité.
On fait vite le tour du jeu, les missions se ressemblant.

Intérêt 5/10

AVIS

Chris

Quel dommage que Crime Killer ne soit pas plus diversifié, plus riche, plus intéressant... On s'amuse réellement à poursuivre les méchantes tutures en faisant de grands dérapages, en zigzaguant entre les véhicules civils et en mettant en marche son gyrophare aux couleurs chatoyantes. Mais on en veut encore plus. L'intérêt est vraiment trop limité.

Willow

Correctement réalisé plutôt speed mais répétitif à outrance, cette course poursuite futuriste ne m'a pas emballée. Dans le genre, Auto Destruct et Vigilant 8 sont nettement plus réussis et offrent une profondeur de jeu plus aboutie. Un petit jeu sans personnalité à essayer chez un copain malchanceux.

Toutes les sorti

Une bien belle brochette pour les vacances. Les éditeurs ont su faire montre d'un talent immense pour nous proposer autant de titres de ce calibre. Voici donc quelques idées pratiques et originales au cas où vous seriez tombé dans le piège. Une boîte de jeu peut aussi servir à : remplir les sacs des potes à la montagne, faire un cadeau à un futur ex-ami, faire un don à une association humanitaire ou cela peut aussi constituer un joli cadeau de rupture. Songez-y pour l'été ! C'était les conseils pratiques du mois.



TSR

Son jeu du mois : Heart of Darkness
Pour les vacances de TSR, rien de plus reposant que le jardin municipal de Clichy-la-Garenne. Assis à sa fenêtre, il regarde placidement les enfants jouer dans le sable pendant des heures. Pour lui, les mots «scrolling», «bouclage», «Nintendo», «attachées de presse», «pots-de-vin» et autres «mises en examen» ne sont plus qu'un lointain souvenir. Dommage qu'il y ait des barreaux, à cette fenêtre...



TRAZOM

Son jeu du mois : Colin McRae Rally
Le pays de prédilection de Trazom pour se reposer durant l'été est bien évidemment la France et principalement du côté du Stade de France où il compte bien supporter l'équipe française, même si elle a perdu d'ici là. Ayant acheté sa place de finale au prix scandaleux de 25 000 francs, il est bien décidé à la rentabiliser en cassant quelques chaises, comme à la rédac.



Wreckin Crew





Wreckin Crew est un peu particulier. Trop de couleurs, trop de tournants, trop d'items, trop de musiques dance pourries, bref, c'est le fouilli. Les tracés sont intéressants, il y a de bonnes idées comme l'esquisse d'un mode aventure à la Diddy Kong, des passages secrets, etc. Mais ce jeu de courses cartoonesques donne plus le tournis que la fièvre du jeu... Un titre qui techniquement est original mais loin d'être à la pointe, et reste nettement moins intéressant qu'un Motor Toon GP 2, sorti il y a pourtant un bout de temps..

RaHaN

4/10 EDITEUR : TELSTAR
MACHINE : PLAYSTATION



Sentinel Returns





Dans Sentinel Returns, vous devez tout faire pour échapper à une sentinelle postée en hauteur. Pour vous en approcher et vous mettre à sa place, vous pouvez créer des rochers et des clones de vous-même. Le concept, a priori difficile, devient plus clair après quelques parties. Toutefois, il faut avouer que ce titre est assez peu jouable, que les décors sont trop sombres, les temps de chargements longs, le système de sauvegardes peu pratique... Bref, le plus grand nombre ne s'y fera sans doute pas et c'est pour cette raison que ce titre unique au concept exceptionnel se retrouve dans ces pages. Dommage...

RaHaN

6/10 EDITEUR : PSYGNOSIS
MACHINE : PLAYSTATION



Caesar's Palace



es européennes

Caesar's Palace vous propose de revivre dans votre salon les frissons du joueur de casino qui parie toute sa fortune sur un coup de tête. A priori, c'est super excitant, sauf que là tout est kitsch. Côté réalisation, on a droit à des graphismes austères et l'ambiance n'y est pas du tout. 5 jeux différents sont sélectionnables : blackjack, craps, roulette, baccara et machines à sous. Vous pouvez vous y essayer seul ou à deux. Misant votre argent vous espérez remporter une mise plus importante à chaque tour. C'est amusant 5 minutes mais on s'en lasse très très vite. Pariez plutôt des smarties en jouant à la belote. C'est plus excitant...

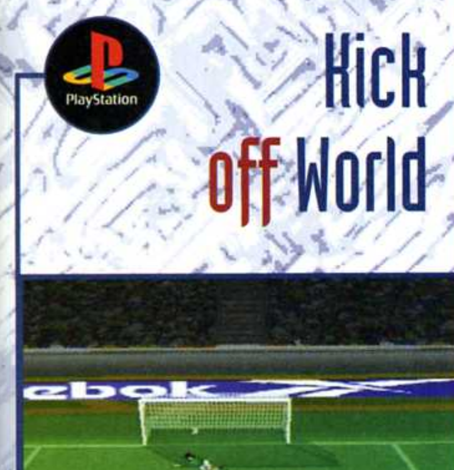
Chris





2/10 EDITEUR : INTERPLAY MACHINE : PLAYSTATION

Kick off World







Malgré des modes de jeu plutôt fournis, un nombre d'équipes très satisfaisant (équipes nationales, clubs) et la présence sympathique d'une version à l'ancienne vue de haut, Kick off World ne nous a guère enthousiasmés. Les matchs manquent de dynamisme, les joueurs gérés par la console ont tendance à répéter souvent les mêmes actions, l'aspect tactique se révèle être assez limité et la réalisation, bien que correcte, n'est pas tout à fait à la hauteur de ce que les joueurs sont en droit d'attendre de la PlayStation. On vous l'a dit, on vous le répète, la Coupe du Monde, ça se passe chez Electronic Arts, un point c'est tout !

Willow



3/10 EDITEUR : GREMLIN MACHINE : PLAYSTATION

Extreme Snowboarding Phat Air



Tiens, une simulation de snowboard en plein été ? En voilà une idée originale, décidément, il y en a qui ont tout compris au marketing ! De toute façon ça ne change rien : les pistes peu nombreuses manquent d'inspiration, la réalisation sent sérieusement le vieux, les sensations sont inexistantes et, comme si ça ne suffisait pas, exécuter des «spins» et des «grabs» tient tout simplement du miracle tant les commandes sont peu intuitives. Cool Boarders 2 à côté c'est du Mario 64 ! Alors si vous ne savez pas quoi faire de vos sous, écoutez mon conseil : vous voyez les jolies nanas en bikini allongées sur le sable, et bien allez leur payer à boire ! Quoi, vous êtes encore là ?!

Willow



3/10 EDITEUR : PONY CANYON MACHINE : PLAYSTATION



KENDY

Son jeu du mois : KOF '97

De voyage dans son Cambodge natal pour un retour aux sources, le très humanitaire Kendy retiendra une chose de ce qu'il a vu là-bas, la détresse des gens. «Tu peux pas te rendre compte, ce sont des gens qui n'ont rien à manger, à boire. Et toi t'es là avec ta canette de Coca qui coûte 30 mois de salaire, et tu t'amuses !»



GREG

Son jeu du mois : Thunder Force V

Comme toujours, Greg s'est rendu dans son Japon adoré. A l'heure où j'écris ces lignes je ne sais pas si cette année la douane aura enfin accepté de le laisser revenir avec sa reproduction au 1/24e de Godzilla. «Mais regardez, il crache de la fumée et il remue la queue ! Quoi mon costume ? C'est une combinaison de sentaï, lâchez-moi!»







RAHAN

Son jeu du mois : Heart of Darkness
Parties de boules en short, concours de T-shirts mouillés et autres marathons de bière en boite de nuit campagnarde, drague à deux francs sur la plage et petit séjour dans un camp de nudiste «pour rire» sont ses seules perspectives. Il va finalement rester à la redaction pour s'avancer pour septembre.



WILLOW

Son jeu du mois : Colin McRae Rally
Invité en Colombie par ses friends trop cools, Willow ne s'ennuiera pas. Malheureusement la Colombie n'est pas un pays facile. Sur sa dernière carte postale, Jean nous parlait d'une langue qui avait triplé de volume suite à quelques baisers trop fougueux avec une lépreuse bien maquillée.



Frenzy



Si vous aimez les jeux de tirs bien rapides avec une ambiance d'enfer, des tonnes d'armes et une réalisation irréprochable, je vous déconseille Frenzy, avec son ambiance de foire au jambon et ses musiques tirées de la bande-son de la défunte émission du non-moins défunt Benny Hill. Plongé dans un humour très second degré, le joueur dirige un petit avion à hélices qui devra combattre des monstres de cinéma mal modélisés. Un shoot' em up rigolo pendant 20 minutes. Après, c'est la rupture d'anévrisme.

Greg



2/10 EDITEUR : SCI
MACHINE : PLAYSTATION



Circuit Breaker



Ce clone de Micro Machines n'est pas parvenu à nous captiver malgré une réalisation d'un niveau correct et un nombre de circuits satisfaisant. Le principal défaut de Circuit Breaker est sans conteste possible son manque de patate et de fun. En effet, non seulement ce titre n'apporte rien de plus au genre mais surtout demeure, en terme de gameplay (même à plusieurs), très en deçà du titre de Codemasters qui, rappelons-le, fait partie depuis un bon bout de temps de la gamme Platinum. Je ne sais pas pour vous mais entre une bombe à 169 frs et un jeu médiocre à 349 frs, le choix est vite fait, non ? Un petit jeu sans prétention.

Willow

3/10 EDITEUR : MINDSCAPE
MACHINE : PLAYSTATION



Premier Manager 98



Bienvenue dans l'univers tristounet des menus et des tableaux de statistiques. Ici le joueur ne se sert pas de sa légendaire dextérité padienne mais de ses petits neurones spongieux pour coacher le plus efficacement possible l'un des nombreux clubs des 4 divisions british de la saison 96/97 (heu ? On n'est pas en 98 là ?). Bien que bénéficiant d'une interface très fonctionnelle et de menus d'une lisibilité inattaquable, cette simulation de gestion d'équipe a pour principal défaut de ne pas proposer une gestion économique assez poussée et de manquer globalement de profondeur. Les grands «stratéguerres» du ballon rond risquent de faire trop rapidement le tour des possibilités du jeu. De plus une bonne connaissance de l'anglais est recommandée, le soft étant intégralement en V.O.

Willow





5/10 EDITEUR : GREMLIN
MACHINE : PLAYSTATION



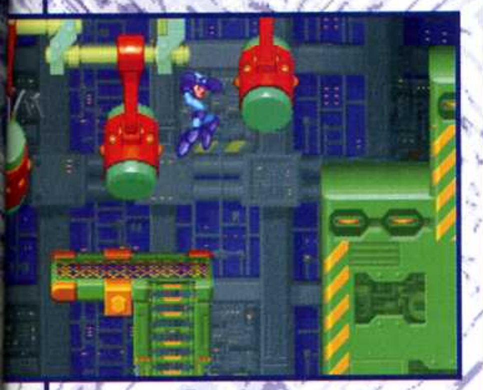
Megaman 8



Grand classique des jeux de plates-formes, Megaman est d'un style assez ancien en 2D, aux graphismes peu détaillés. Coloré et fort bien animé, il a cependant un peu mal vieilli. Car cela reste un bête jeu de plates-formes comme il y en avait tant sur les consoles 16 bits, qu'il n'est pas sans rappeler d'ailleurs. C'est dommage, car pour les fans de la série, sachez que ce volet est un des meilleurs avec le 2 et le 6.

Greg







2/10 EDITEUR : CAPCOM/VIRGIN
MACHINE : PLAYSTATION



Men in Black





MIB est l'illustration des licences de film mal utilisées. Dirigeant le seyant Will Smith (ou l'un de ces collègues) au travers de décors digitalisés assez peu reluisants, vous passez votre temps à vous battre avec le paddle tellement la jouabilité est craignos et contre de méchants hommes de mains (les combats sont minables) tout en essayant de résoudre des énigmes bôf. C'est au final laid, énervant et inintéressant. Bref, vous pouvez vous en passer...

Chris



2/10 EDITEUR : GREMLIN
MACHINE : PLAYSTATION

San Francisco Rush



San Francisco Rush est, en fait, un excellent outil pour mesurer les progrès faits en matière de programmation sur cette console et le talent des équipes de développement. Jouez 5 minutes à Gran Turismo ou à Colin McRae Rally puis prenez tout de suite après le volant de l'un des véhicules mal modélisés du titre de Midway. Le verdict est cruel et sans appel : le joueur ne peut s'empêcher d'éclater de rire tant les sensations de conduite et la réalisation globale transcendent le ridicule. Et dire qu'il fut un temps où Atari savait faire des jeux...

Willow





1/10 EDITEUR : MIDWAY
MACHINE : PLAYSTATION





GOLLUM

Son jeu du mois : Alundra
Après un bon moment passé à réviser pour le Bac, Gollum le décroche brillamment et peut enfin se lâcher. Il a donc fait comme tous les jeunes bacheliers : soirées gratos en boîte offertes par Fun Radio, copines délurées bourées au Jet 27 et, pour finir, la traditionnelle galette à 2 heures du matin. C'est trop bien d'avoir un diplôme, on se sent comme l'élite...



CHRIS

Son jeu du mois : Heart of Darkness
Chris partira pour l'Italie où il rejoindra une vieille grand-mère qu'il accompagnera dans ses divers tournois de bridge en maison de retraite. Malheureusement, il flippe un peu car dernièrement sa grand-mère est devenue un peu junkie, et il devra lui poser cet ultimatum idiot : «Mamie, il faut choisir : c'est le bridge ou la beuh !»

Un nouveau Street Fighter, c'est toujours un peu un événement, même si cela fait plus de dix ans qu'on en parle...

PAR BANANA SAN

Street Fighter Zero III

La fameuse technique de poings de Sakura, la SakuraSakuraKen.









Cody vient de placer une de ses techniques fatales, le Criminal Upper.

Jusqu'où ira Capcom ? C'est la question qu'on se pose à chaque fois qu'un nouvel épisode de la série Street Fighter est annoncé. Et année après année, la machine Capcom continue de proposer de nouveaux titres... Avec Street Fighter Zero III (SF Alpha III en dehors du Japon), l'éditeur poursuit sa recette habituelle. Ainsi, autour d'un jeu de combats qui a bien mûri au cours des ans jusqu'à devenir une référence dans le monde des jeux de bastons, il ajoute un soupçon de personnages inédits, une pincée de nouveau système de combats... et le tour est joué, pour le plus grand bonheur des joueurs ! Après récemment une nouvelle version de sa série SF 3D (Street Fighter EX), c'est au tour du successeur de la version originale, en 2D, de prendre un petit coup de jeune. SF Zero III comporte désormais vingt-cinq

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : ARCADE
SORTIE : ÉTÉ AU JAPON
DISPONIBILITE EUROPE : FIN 98

EXOT-ISM

Suivant le mode choisi, X-Ism, V-Ism ou Z-Ism, le système de combats varie. Sous ces trois noms un peu pompeux, Capcom cache l'équivalent d'un mode pour les débutants, un autre convenant à ceux qui connaissaient et appréciaient le système traditionnel des super combos de la série SF Zero et, enfin, un nouveau mode qui change un peu des super combos dévastatrices.





Mika fait son show

Suivant le mode choisi par le joueur, Mika apparaît sous différentes formes. Ses techniques de combats et combos changent aussi légèrement.



Mika en V-Ism.

Mika en Z-Ism.

Mika en X-Ism.

personnages, sans compter les petites surprises habituelles et on retrouve bien sûr les dix-huit protagonistes de la version précédente. A cela, Capcom a rajouté quatre combattants qui faisaient partie de Street Fighter II X : Cammy, Honda, Blanka et Balrog/Vega. Cody, lui, n'est pas à proprement parler un nouveau mais plutôt un ressuscité. Avec son costume de bagnard, il vient directement d'un autre succès du même éditeur, Final Fight. Karin est le nom d'un nouveau personnage, mais curieusement, il n'a pas été créé par Capcom. Il vient, en effet, d'un manga publié par la Shinseisha, basé autour de SF, mais introduisant aussi d'autres personnages inventés par le manga-ka et portant le titre de Sakura Gambarru. L'équipe de développement l'a trouvé tellement cool, qu'elle a décidé de le reprendre dans son jeu ! Enfin, Rainbow Mika est le seul véritablement original et 100 % made in Capcom à apparaître dans SF Zero III.

Du nouveau dans Street

La principale innovation vient du système de combats qui a subi une mutation. Désormais, au moment où le joueur choisit le combattant qu'il veut incarner, il sélectionne également un mode parmi trois, appelé le Ism Select System. Le premier mode, X-Ism, permet d'utiliser une et une seule super combo. Celle-ci est très puissante et facile à réaliser notamment pour les débutants. Il rappelle furieusement celui de SF II X. Le Z-Ism est, des trois modes, celui qui ressemble le plus à celui de la série SF Zero traditionnelle. Il y a plusieurs super combos et trois niveaux de puissance. Le dernier mode, V-Ism, permet de faire des attaques variées. Il n'y a pas de super combos, mais on peut créer ses combos originales. Ces quelques nouveautés ne révolutionneront pas le genre mais les inconditionnels devraient s'y retrouver. Rendez-vous le mois prochain pour un nouveau Street Fighter, très certainement.

ANIM'PAAD

Pour bien passer l'été, voici une sélection des dernières nouveautés qui vous occuperont, au cas où vous auriez décidé de vous ennuyer...

Oliv'Gotoon

MANGA

MANGA KANA

LA VICTOIRE REVIENT À L'ÉQUIPE D'URAMESHI !!!

Yû Yû Hakusho : © Yoshihiro Togashi / Shûeisha

Kana poursuit son petit chemin, tranquille ! L'éditeur ne prévoit pas de nouveau titre dans l'immédiat mais continue sur la lancée de ses trois succès. Les Chevaliers du Zodiaque paraissent désormais tous les mois et remportent un bon succès. Avec le tome 9, on a enfin débuté la grande bataille du sanctuaire et la traversée des douze maisons des Chevaliers d'Or. Ah... que de souvenirs ! Yû Yû Hakusho en revanche a perdu un peu la fraîcheur de ses premiers tomes. Le volume 8 nous entraîne dans un grand tournoi aux matchs interminables qui rappellent ceux vus et revus dans Dragon Ball. Le début de ce manga, racontant les incursions de l'âme du héros, Yûsuke, dans le monde des vivants était plus originale. Enfin, toujours aussi excellentes, les enquêtes du petit détective Conan restent notre manga préféré ! Si vous ne connaissez pas encore cette BD, achetez vite les sept volumes parus et dévorez-les cet été, vous ne le regretterez pas si vous aimez les énigmes à la Sherlock Holmes !



Chevaliers du Zodiaque : © Masami Kurumada / Shûeisha

Conan : © Gôshô Aoyama / Shogakukan

MANGA PLAYER REVIENT EN FORCE

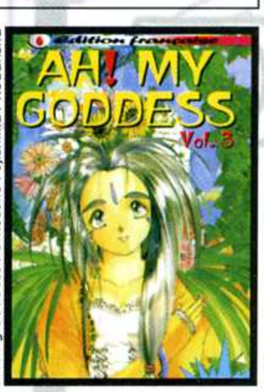


Wing Man : © Masakazu Katsura / Shûeisha

Après deux mois d'absence, Manga Player revient en puissance, en sortant d'un bloc quelques suites attendues. On respire un grand coup, et on y va : Wing Man 5, Ah ! My Goddess 3, 3 x 3 Eyes 4, Ryuseiki Dragon Century 2 et Magic Knight RayEarth 4 ! Ouf, de quoi se mettre sous la dent cet été ! Nos préférences ? Toujours l'excellent manga de Yûzô Takada, 3 x 3 Eyes et un coup de cœur pour Wing Man qui est, rappelons-le, le premier succès de Masakazu Katsura (Video Girl Aï). Notre héros Kenta doit toujours faire face aux multiples ennemis envoyés par le dictateur du monde parallèle de Pow-Dream. Une série qui compte 13 volumes au total.



3x3 Eyes : © Yûzô Takada / Kôdansha



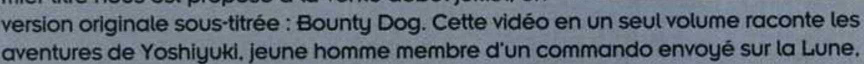
Ah ! My Goddess : © Kôsuke Fujishima / Kôdansha

Vidéo

BOUNTY DOG

© Zero G Room / Star Child / Toho Co.,Ltd / Movic Inc.

Du côté de la vidéo, c'est au tour de Manga Vidéo de resurgir, après une longue année d'absence. Pourtant, l'éditeur anglais possédait encore dans ses tiroirs bon nombre de petits chefs-d'œuvre ! Un premier titre nous est proposé à la vente début juillet, en version originale sous-titrée : Bounty Dog. Cette vidéo en un seul volume raconte les aventures de Yoshiyuki, jeune homme membre d'un commando envoyé sur la Lune, dans l'une des nombreuses colonies que l'homme a établie. Sa mission et celle de ses compagnons : enquêter sur une société soupçonnée d'agissements militaires illicites. Mais notre héros va devoir faire face à un tout autre danger... Bounty Dog est un dessin animé sans prétention, aux graphismes et à l'animation soignés. Notons la participation du grand dessinateur Masamune Shirow (Ghost in the Shell, Appleseed...) qui a créé ici tous les décors et les mechas de la base lunaire au Manslave (l'engin piloté par Yoshiyuki). Ce titre apporte un peu de nouveauté dans cette période où se succèdent surtout des rééditions de vieilles séries TV.

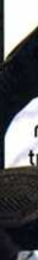




SAN KU KAI, C'EST LA BATAILLE !



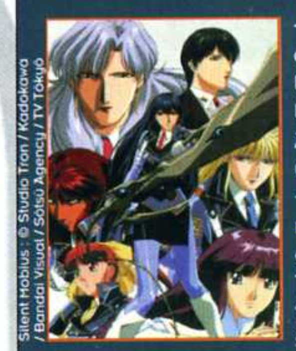
© Tōei Company



En parlant de vieilles séries, après Capitaine Flam qui s'achève au bout de 13 volumes, l'éditeur I.D.P. s'attaque à un autre classique de la même époque, San Ku Kaï ! Cette fois-ci, il ne s'agit plus de dessin animé mais de live. San Ku Kaï, c'est une série très fortement inspirée de Star Wars (avec des vaisseaux spatiaux, une princesse, un robot...) produite à la fin des années 70 par les japonais. Si au départ on s'amuse à remarquer le côté un peu kitsch de la série, avec ses costumes, ses maquettes et ses situations caricaturées, on se laisse vite emporter par son scénario innovant pour l'époque. La série compte 9 volumes regroupant tous les épisodes.

Flash

Japon



Silent Mobius : © Studio Tron / Kadokawa / Bandai Visual / Sotsu Agency / TV Tokyo

- Retour de Silent Mobius en dessin animé : six ans après les deux films sortis au cinéma, le fameux manga de Kia Asamiya revient dans une série TV.
- Ah ! My Goddess revient également, dans une série TV comique où tous les personnages sont dessinés en SD (en Super Deformed, avec une grosse tête et un tout petit corps !).
- Les éditions Shūeisha s'apprêtent à faire paraître trois livres qui rassembleront les plus belles illustrations de Masakazu Katsura, l'auteur de Wing Man, Video Girl Aï, DNA2...

Ah ! My Goddess : © Kōsuke Fujishima / Kōdansha / Pony Canyon



France

- On ne l'attendait plus mais Dragon Ball GT arrive enfin en France. Les premiers épisodes en cours de doublage, apparaîtront à la rentrée en vidéo et seront diffusés ensuite sur TMC.
- C'est cet été que devraient voir le jour les vidéos de la première série d'Albator chez AK Vidéo. L'éditeur a choisi de les proposer en version originale sous-titrée à défaut d'avoir pu retrouver la version française d'époque.

Dragon Ball GT : © Bird Studio / Shūeisha / Tōei Animation



Albator : © Leiji Matsumoto / Tōei Animation

- Tonkam sort en juillet un nouveau manga de Tsukasa Hōjō (auteur de City Hunter, Cat's Eye) : Un Cadeau de l'Ange est une série d'histoires courtes aussi sympa tant au niveau du scénario qu'a celui du graphisme, que son manga Sous un Rayon de Soleil. A dévorer... au soleil cet été !
- Enfin Manga Player Collection va éditer Beat'X, la nouvelle BD de Masami Kurumada (Saint Seiya - Les Chevaliers du Zodiaque). Premier volume à la rentrée.

COMICS

De toutes nouvelles séries débarquent en Europe en français. De véritables nouveautés pour l'été... enfin !

Par Serge Février

EVIL ERNIE N°1

Ernest Fairchild, bien plus connu sous le nom d'Evil Ernie, était un enfant doué de pouvoirs psy lui permettant «d'entendre» les pensées d'autrui. Mais c'était il y a longtemps... Depuis, il ne reste plus qu'Evil Ernie, un mort vivant capable de ressusciter les morts et fou d'amour pour la belle Lady Death. Enfin accessible au public français, Evil Ernie plaira à tous les mordus de comics de la nouvelle génération (comme Spawn, Witchblade ou encore Pitt). Les éditeurs ont souhaité débuter les parutions à la 4e mini série de la création originale pour coller le plus près possible aux titres américains (ah, ça c'est cool !). Il est à espérer que nous aurons droit aux premières histoires dans de croustillants hors séries. Mais pour l'heure, accrochez-vous à vos tripes, Evil Ernie est là... pour de bon !

TU VAS MOURIR, MAN!

© Chaos Comics

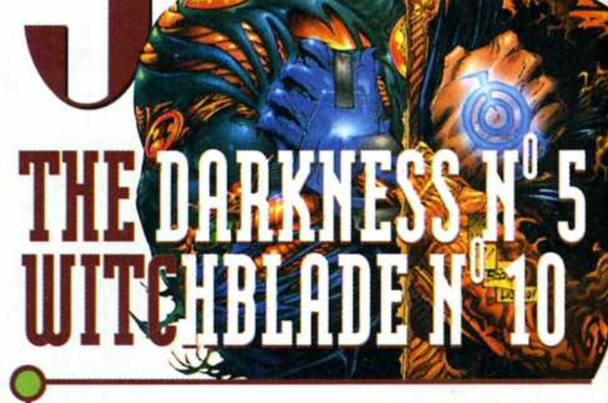


LADY DEATH N°1

Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, nous avons le plaisir de vous annoncer l'arrivée en français de Lady Death ! Une femme mi-ange mi-démon qui souhaite faire régner la méga-mort sur terre pour pouvoir y revenir et qui, pour arriver à ses fins, a séduit le jeune Ernest Fairchild de son vivant. Grâce à ce numéro 1, nous allons savoir comment, dans l'Europe médiévale, la jeune Hope est devenue la femme guerrière qui a ses arrivée en enfer. Il faut avouer que Chaos Comics fait une entrée tout à fait remarquable dans le monde assez fermé avec 2 titres traduits en français qui ont une pêche d'enfer (c'est le cas de le dire). Indispensable dans votre bibliothèque.

© Marvel France





THE DARKNESS N°5 WITCHBLADE N°10

Suite et fin de ce giga cross-over mettant en scène la Witchblade et le Darkness. Vous allez pouvoir assister à un combat terrifiant visant à réécrire la fin des Saintes Ecritures, je veux dire par là, à rajouter un chapitre après celui de l'Apocalypse. Une 2e Genèse, c'est bien ça ! Mais attention à la chute ! Qui seront réellement les gagnants de cet affrontement ? Quelle sera la nouvelle donne ? Seuls les numéros à venir pourront nous le dire.

Witchblade - Liens de famille

Semic éditions - Image

EN BREF

- Batman/Aliens N°2 nous réserve encore de bien beaux dessins. On y redécouvre la mort des parents de Bruce Wayne arrangée pour l'occasion et le scénario s'inspire toujours très librement des 3 films Alien.
- Grifter/The Mask : chacun a ses raisons d'aller à Las Vegas, pour beaucoup, c'est l'argent mais pour quelques autres, ça peut être un salon sur les armes personnelles... Un cross-over qui ne manque pas de rythme et de situations amusantes, mais on reste un peu sur sa faim.
- Un cross-over made in Marvel France : Generation X/Gen13 voit enfin le jour avec 2 histoires que Marvel France vous a regroupé dans un seul album. De plus, les collectionneurs de cartes seront ravis, une pochette de 5 cartes Fleer X-Men vous est offerte avec ce comic.
- N'oubliez pas qu'aux éditions Berthy vous allez pouvoir retrouver vos plus grands héros de comics (Spawn, Wolverine,...) dans des recueils à dos cartonnés et dédiés à chacun des persos.



La blague pourrie du mois : Monsieur et Madame Atan ont un fils qui n'aime pas écrire des intros d'astuces. Charles. Parce que "charlatan"_ Pfffff_ Eh ben oui, que voulez-vous, ça sent les vacances à plein nez. Sur ce, je me casse en Chine Populaire ! Atchao bonsoir !

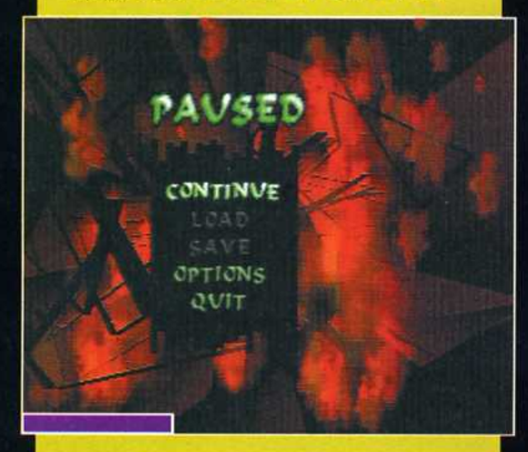
Spawn



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Sauter les niveaux

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + L2 + R2. Ensuite faites △, ×, □, ○, ○, ○.



Faites d'abord Pause avant d'effectuer les manip' !

Invulnérabilité momentanée

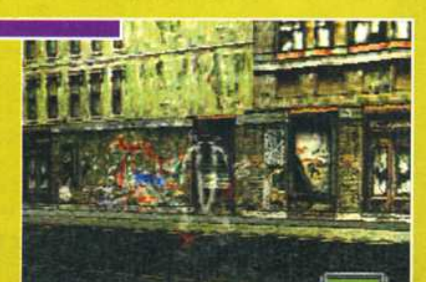
Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites △, △, ×, ×, □, ○.



Spawn sera invincible s'il clignote en vert.

Avoir tous les items

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L2 + R2. Ensuite faites ×, □, ○, △, □, ○.



Invisibilité

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites □, □, ○, ○, △, ×.

Reprendre de la force

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites ×, ○, △, □, ×, ○.

Se remettre de la magie

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Ensuite faites △, ○, ×, □ △, ○.

Yoshi's Story



Machine : N64
Version : U.S.

Tuer Yoshi

Pendant le jeu, faites Z + L + A + B.

Warcraft 2

Machine : Saturn
Version : U.S.

Mode cheat

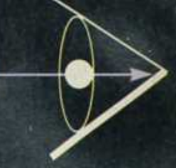
Pendant le jeu, faites Pause puis choisissez l'option des mots de passe. Pressez sur le bouton C pour entrer l'un des codes suivants :



Allez dans le menu mots de passe.



Entrez les codes dans cet écran.



Beaucoup d'or, d'huile, etc.
Entrez GLTTRNG

Tous les sorts et les manas
Entrez VRYLTTL

Annuler les victoires complètes
Entrez NVRWNNR

Désactiver les pièges magiques
Entrez NGLS

Afficher toute la carte
Entrez NSCRN

Tous les upgrades
Entrez DCKMT

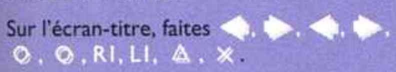
Sauter les niveaux
Entrez NTTHCLNS

Perdre la partie
Entrez YPTFLWRM

Construction rapide
Entrez MKTS

Gagner le jeu complètement
Entrez THRCNBNLYN

Moto Racer





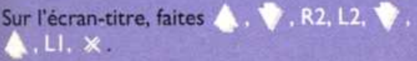
Machine : PlayStation
Version : Européenne

Mode reverse
Sur l'écran-titre, faites ←, →, ←, →, ○, ○, R1, L1, △, ✕.



Toutes les manipulations devront être effectuées sur cet écran.

Petite moto
Sur l'écran-titre, faites ↑, ↓, R2, L2, ↓, ↑, L1, ✕.



Activer les dix pistes
Sur l'écran-titre faites ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ○, R2, △, ✕.



Obtenir les dix pistes à l'envers
Sur l'écran-titre, faites ↓, ↓, →, ←, ↑, ↑, ○, L2, △, ✕.



Consulter les crédits
Sur l'écran-titre, faites ○, △, ○, ○, △, ○, ↑, →, ←, ✕.



Démo de la victoire
Sur l'écran-titre, faites ○, △, ○, △, ○, △, L1, ↑, R2, ✕.



Piloter la nuit
Sur l'écran-titre, faites ↑, ○, L1, ↓, △, L2, ○, ←, R1, ✕.



Piloter les engins du Retour du Jedi
Sur l'écran-titre, faites ↑, ↑, ↑, ↓, L1, R2, L2, R1, ○, ✕.



Adversaires deux fois plus lents
Sur l'écran-titre, faites ↓, ↓, ↓, ○, L1, ○, L2, ↓, ↓, ✕.

Motos boostées
Sur l'écran-titre, faites ↑, ↑, ↑, △, R1, △, R2, ↑, ↑, ✕.

Moto sans pilote
Sur l'écran-titre, faites ←, ←, △, →, →, ↑, ↓, L1, R1, ✕.



Pilote sans moto
Sur l'écran-titre, faites →, →, ○, ←, ←, ↓, ↑, L2, R2, ✕.



Motorhead



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Circuits et voitures supplémentaires

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : COWRULES
Trois nouvelles pistes ainsi que trois nouvelles voitures seront désormais disponibles.

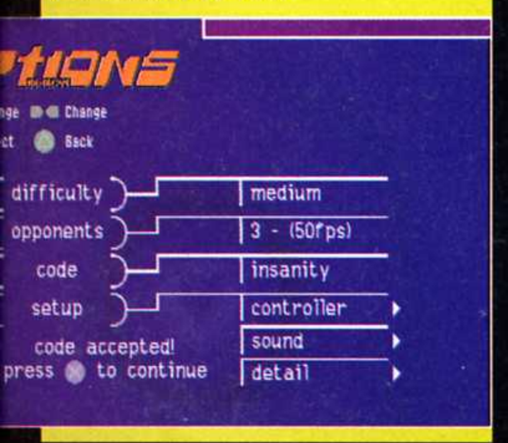


Voici l'écran dans lequel il faut entrer les codes.

Admirez le nouveau circuit !

Accroître l'adhérence

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : INSANITY



Graphisme flou

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : SOFTHEAD



Des traînées apparaissent à l'écran !

Vue de haut

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : SUPERCAR



Désactiver toutes les astuces

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : NOCHEATS

Code du dernier circuit

Dans le menu des options, entrez le mot de passe suivant : LASTCODE



Need For Speed 3 : Poursuite infernale



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Envoyer les autres voitures dans le décor

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons Start + Select + R1 + L2. Il suffira alors de klaxonner durant le jeu pour faire valser les véhicules concurrents.



Maintenez enfoncées les touches sur cet écran.

Voiture lourde

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons Select + ◻ + ✕. Vous pourrez foncer sur les autres voitures pour les faire sortir du droit chemin !



Klaxonnez en faisant △.

Nouvelle police

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons ▲ + R1 + L2.

Police allemande

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons ▲ + R2 + L1.



Police espagnole

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons ▼ + R2 + L1.

Police italienne

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons ◄ + R2 + L1.

Police française

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons ► + R2 + L1.

Mode lent

Pressez sur Start pour commencer une partie puis maintenez immédiatement enfoncés (avant que l'écran de chargement n'apparaisse) les boutons ▲ + × + △ .

Apercevoir le Titanic

Sélectionnez le circuit Aquatica puis ôtez les options du climat ainsi que la conduite de nuit. Arrêtez-vous après le grand virage lorsque vous entendrez le sifflement d'un bateau : vous verrez alors le Titanic !

Rascal



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Sélectionner les niveaux

Avant de commencer la partie, entrez le mot de passe suivant : HOUSE
Ensuite pressez sur le bouton R1 pendant le jeu pour choisir un nouveau niveau. Le bouton R2 servira à changer de salle.



Dans les options, vous trouverez le menu.



Sélectionnez votre stage grâce aux indications.



Désormais, vous serez un nain bleu !

Regagner de l'énergie

Sur l'écran des menus généraux, faites ►, L1, ▲, ►, ▼, L1, R1, ▲, ▼, ◄.
Surtout n'utilisez pas cette astuce simultanément avec celle du bouclier !

Bouclier extra

Sur l'écran des menus généraux, faites ▼, R1, ◄, ►, ▼, L2, R2, ◄, ►, ▲.
Surtout n'utilisez pas cette astuce simultanément avec celle de l'énergie !

Reboot



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Jouer avec Enzo

Sur l'écran des menus généraux, faites ▲, ◄, ▼, ◄, ▼, L1, R1, ►, ▼, ►. Puis commencez une nouvelle partie.



Faites preuve d'agilité sur cet écran !

Theme Hospital



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Un hôpital tout propre !

Sauvez la partie sur Memory Card puis chargez-la lorsque l'hôpital est plein : les patients ne seront plus là et les poubelles seront vidées !





BON DE RÉDUCTION DE 39 F*

sur l'achat du jeu

Heart of Darkness

sur PlayStation

La remise de 39 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins ESPACE 3, GAME'S ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

* Offre non cumulable valable jusqu'au 31/08/98 dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S ESPACE 3

Joypad N°77

Intérêt 7 ou 8/10

39 F LES BONS PLANS DE JOYPAD

ÉCONOMISEZ

Découpez le bon de votre choix (ou les 2) et présentez-le dans un magasin ESPACE 3/GAME'S ou envoyez-le à leurs services de vente par correspondance et bénéficiez d'une remise de 39 F sur l'achat de votre jeu préféré.

* Liste des magasins sur 3615 Game's ou 3615 Espace 3

39 F GRÂCE À GAME'S* ESPACE 3*

BON DE RÉDUCTION DE 39 F*

sur l'achat du jeu

Colin McRae Rally

sur PlayStation

La remise de 39 F sera effectuée immédiatement dans tous les magasins ESPACE 3, GAME'S ou leurs services de vente par correspondance contre la présentation de ce bon.

* Offre non cumulable valable jusqu'au 31/08/98 dans la limite des stocks disponibles.

GAME'S ESPACE 3

Colin McRae Rally — PlayStation — PAL — Codemasters — PlayStation™

Joypad N°77

Intérêt 8/10

Les codes des niveaux

Niveau 2 : ×, ○, □, △, △, ○, □, ×, ×, ×.
Niveau 3 : ○, ○, △, □, ×, △, ○, △, △, △, △.
Niveau 4 : □, △, ○, □, ×, ×, △, ○, ○, ○, ○, ○.
Niveau 5 : ○, △, □, ○, ×, △, ○, □.

VR Powerboat Racing

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Mode champion

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : CUP



Bateaux bonus

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : PLA



Classe minnow avec les catamarans

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : MIN



Classe pike avec les catamarans

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : IKE



Classe barracuda avec les catamarans

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : CUD



Niveau slalom

Entrez le code suivant dans le menu des passwords : L.R



Niveau mines

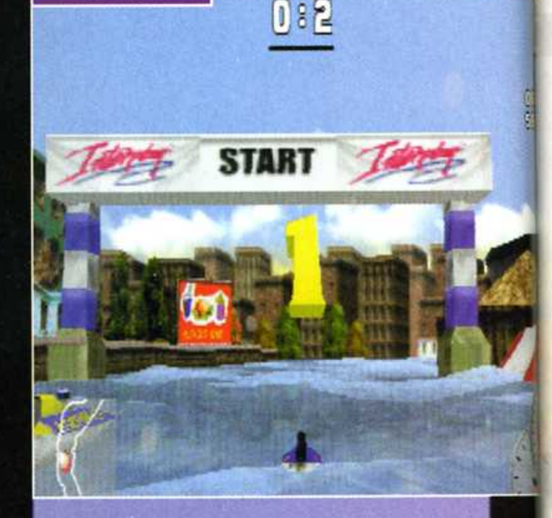
Entrez le code suivant dans le menu des passwords : U.G

Bateaux rapides

Choisissez le mode défi puis entrez l'un des noms suivants : ZOOOOOM ou SPEEEED

Petits bateaux

Choisissez le mode défi puis entrez le nom suivant : COMPACT

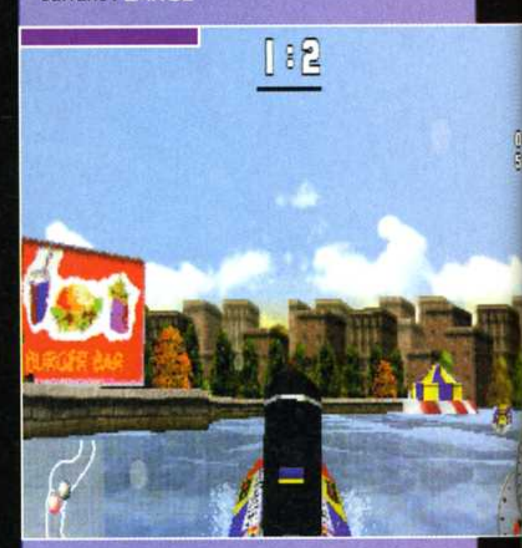


Bateaux allongés

Entrez le nom suivant : LONGONE

Moteur allongé

Choisissez le mode défi puis entrez le nom suivant : LARGE



Collection turbo automatique

Entrez le nom suivant : HELP.ME

UP GRADEZ VOTRE COLLECTION



N°65 — 32 frs

- **Rapid Racer :** Reportage exclusif sur le dernier-né des créateurs de Porsche Challenge.
- **Tests :** V-Rally (PS), ISS Pro (PS), Fighters Megamix (Sat), Pandemonium ! (Sat)…
- **Sol + Tips :** Manx TT (Sat), Fighters Megamix (Sat), Turok (N64), Porsche Challenge (PS), Die Hard Trilogy (PS)…
- **Anim'paad :** L'actualité du manga et l'interview de Masami Suda, créateur de Ken le survivant.
- **Poster :** V-Rally/Scud Race.



N°66 — 35 frs

- **Cadeau :** Un CD audio avec les meilleures musiques des jeux de Psygnosis.
- **Spécial E3 :** 32 pages sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde.
- **Tests :** ISS 64 (N64), KoF95 (Sat), Rage Racer (PS), Syndicate Wars (PS)…
- **Sol + Tips :** Micro Machines V3 (PS), Mechwarrior 2 (PS), War Gods (N64), Hexen (Sat), C&C (Sat)…
- **Anim'paad :** Le petit détective, Kurogane et Possesion Tracer.
- **Poster :** Porsche Challenge/Ace combat 2.



N°67 — 32 frs

- **Spécial Nintendo 64 :** 28 pages d'infos, de tests et de news sur la console 64 bits.
- **Tests :** Street Fighter ex + alpha (PS), Formula One 97 (PS), WipEout 2097 (Sat), Resident Evil (Sat), Warcraft 2 (PS/Sat), Super Mario 64 (N64), Mario Kart (N64)…
- **Sol + Tips :** Doom 64 (N64), ISS 64 (N64), Rage Racer (PS), Descent 2 (N64)…
- **Anim'paad :** X, le manga de Clamp et le retour d'Albator.
- **Joypad achats :** Les volants et comment monter sa boutique.



N°68 — 32 frs

- **Le match des plates-formes :** Crash Bandicoot 2 contre Pandemonium 2, lequel acheter?
- **Tests :** L'Odyssée d'Abe (PS), Rapid Racer (PS), Extreme G (N64), BlastCorps (N64), Duke Nukem 3D (Sat), Dragon Force (Sat)…
- **Sol + Tips :** Hexen (N64 et PS), V-Rally (PS), Blazing Dragons (Sat), Shadows of the Empire (N64), Street Fighter ex + alpha (PS)…
- **Anim'paad :** Ghost in The Shell et Robotech en vidéo.
- **Joypad achats :** Panorama des pistolets pour consoles et des adaptateurs pour N64.



N°69 — 35 frs

- **Cadeau :** Les musiques de Tomb Raider II.
- **Tests :** Final Fantasy VII (PS), Castlevania (PS), Sega Touring Car (Sat), Quake (Sat), Duke Nukem 64 (N64)…
- **Sol + Tips :** Formula One'97 (PS), V-rally (PS), Lost World (PS), Marvel Super Heroes (Sat), Grid Runner (Sat)…
- **Anim'paad :** Le tombeau des lucioles, Dragon Ball news…
- **Joypad achats :** Les nouvelles manettes N64 et le point sur les accessoires.



N°70 — 35 frs

- **Cadeau 1 :** Le CD audio de L'Odyssée d'Abe
- **Cadeau 2 :** La solution complète de FF VII
- **Tests :** Tomb Raider II (PS), FIFA 98 (PS), GoldenEye 007 (N64), Top Gear Rally (N64), WW Soccer 98 (Sat)…
- **Sol + Tips :** Formula One'97 (PS), Tetrisphère (N64), Mace : The Dark Age (N64), Dynasty Warriors (PS), Street Fighter ex+a (PS)…
- **Anim'paad :** Manga Zen, Shadow Lay, et Iria (en vidéo).
- **Joypad achats :** Le bilan des accessoires pour consoles.



N°71 — 35 frs

- **Cadeau :** Le CD audio de MédiEvil
- **Tests :** Marvel (PS), NFL Quaterback (N64), Tennis Arena (Sat), NHL 98 (PS), Diddy Kong Racing (N64), Bomberman 64 (N64)…
- **Sol + Tips :** Diddy Kong Racing (N64), Rapid Racer (PS), G-Police (PS), Overboard ! (PS), Croc (PS), L'Odyssée d'Abe (PS)…
- **Anim'paad :** Captain Flam, Dragon Ball GT, Slayers, Saint Seya (en vidéo).
- **Joypad achats :** Les accessoires du mois.



N°72 — 35 frs

- **Cadeau :** Le CD audio des meilleures musiques Psygnosis.
- **Tests :** NBA Pro 98 (N64), FIFA 98 (N64), Bloody Roar (PS), Skull Monkeys (PS), Winter Heat (Sat), The Clock Tower (PS)…
- **Sol + Tips :** Duke Nukem 3D (Sat), The Lost World (Sat), Alerte Rouge (PS), Colony Wars (PS), Tomb Raider II (PS), Toca Touring Car (PS)…
- **Anim'paad :** RG Veda, Titans, Advanced Donjons & Dragons, Nova, Coffret AK (en vidéo)…
- **Joypad achats :** Les anciennes consoles.



N°73 — 35 frs

- **Cadeau :** Le CD audio collector Snow Racer'98, Lucky Luke, M6 Turbo Racing.
- **Tests :** Bushido Blade (PS), One (PS), Theme Hospital (PS), NHL Breakaway 98 (N64), Gex 3D (PS)…
- **Sol + Tips :** Pandemonium 2 (PS), Nuclear Strike (PS), Bloody Roar (PS), One (PS), San Francisco Rush (N64), FIFA 98 (N64)…
- **Anim'paad :** Interview de Katsushiro Otomo, Memories (film), Tekken Chinmi (manga), Gunsmith Cats (manga)…
- **Joypad achats :** Bilan 97 Nintendo et Sony.



N°74 — 39 frs

- **Cadeau :** Le CD de démo Newman Haas.
- **Tests :** Quake 64, Dark Omen, Snow Racer 98, Newman Haas, Diablo, Need for Speed 3…
- **Sol + Tips :** Sonic R, NBA Live 98, Top Gear Rally, Rock & Roll Racing 2, Fighting Force…
- **Anim'paad :** Evangélion (manga), Zetman (manga), Le Festival Cartoonist…
- **Joypad achats :** Les Platinum, Les Nouveaux Accessoires…




N°75 — 39 frs

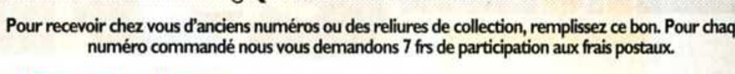
- **Cadeau :** Le CD démo de Forsaken
- **Tests :** Gran Turismo (PS), Resident Evil 2 (PS), Coupe du Monde 98 (N64), Forsaken (PS), Panzer Dragoon Saga (Sat)…
- **Sol + Tips :** Broken Helix (PS), MDK (PS), Mass Destruction (PS), Diddy Kong Racing (N64), Burning Rangers (Sat)…
- **Anim'paad :** 3X3 Eyes (manga), City Hunter (manga), Shadow Lady (manga)…
- **Joypad achats :** Dossier Saturn : Stop ou encore ?



N°76 — 49 frs

- **Cadeau 1 :** CD de 10 démos, Rage Racer, Nigtmare Creatures, Overboard, Porsche Challenge, Destruction Derby 2, Reloaded, Speedster, Tekken 2, Test Drive 4, TOCA Touring Car.
- **Cadeau 2 :** 64 pages de soluce Gran Turismo
- **Tests :** Coupe du Monde 98 (PS), Forsaken 64 (N64), Shining Force 3 (Sat), Vigilante 8 (PS)…
- **Sol + Tips :** Auto Destruct (PS), Tenchu (PS), Pitfall 3D (PS), Snowbow Kids (N64)…
- **Anim'paad :** La fin de Gunnm (manga), Fushigi Yugi (manga)…
- **Joypad achats :** Bilan sur les ventes du jeu vidéo, le game booster…





Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé nous vous demandons 7 frs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION :

- Je commande le(s) numéro(s) .... à 39 F (32 + 7), soit un total en francs de ____________
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de ____________
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de ____________
- Je commande le(s) numéro(s) .... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de ____________

Soit un total en francs ____________

RANGEZ VOS MAGAZINES :

- Je commande .... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs ____________

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD : ____________

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
....
Code Postal └┴┴┴┴┘ Ville ....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Treasures of the Deep



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Avoir la carte entière

Faites la pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, □, ×, ○, ×, □.



Toutes les manip' doivent être faites sur l'écran de Pause.

Vue de haut

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, △, □, ×, □.
Ensuite faites Select + L1 pour dézoomer ou Select + R1 pour zoomer.

Jeter des melons à la place des harpons

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, ×, ↑, △, ↓.



Obtenir tous les équipements

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, R2.

Sélectionner les niveaux

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, ↓, →, ↑, ←, △, ×.

Compléter tous les niveaux

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, □, ×, ×, ×, □, △, △, △, □, ×, ×, ×.



Acquérir toutes les armes

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2.



Or en plus

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.
Votre niveau d'or est indiqué en haut à gauche.



Tablettes de pièces en plus

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, L1, L2, L1, L2, □, ○.

Air infini

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, △, ○, ×, □, ↑, →, ↓, ←.

Santé illimitée

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, △, △, ×, ×.

Le plein d'air et de santé

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, ↑, ↓, ←, →, ×, ×.

Déverrouiller toutes les portes

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, ×, ○, △, □.

Nager à travers les obstacles

Faites pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ×, ←, □, ↑, ↑, △, △, →, →, ○, ○, □, □, ○, ○.
Attention : les items ne peuvent être collectés dans ce mode !



Les pieds du nageur traversent la coque de l'épave !

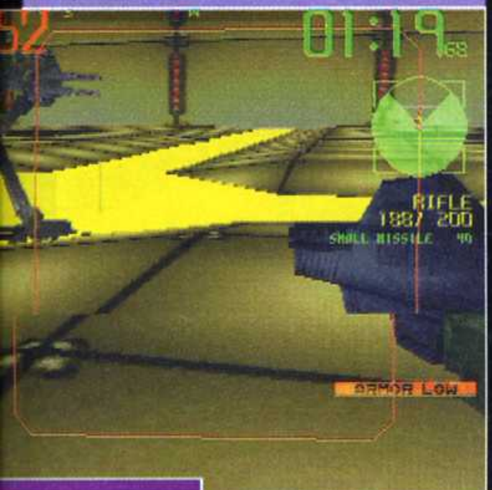
Armored Core



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Vue subjective

Pendant le jeu, pressez simultanément sur les boutons □ + △ + Start. L'écran se mettra alors en Pause. Appuyez sur Start pour revenir au jeu et bénéficier de la vue subjective !



Camera fixe

Pendant le jeu, pressez simultanément sur les boutons ○ + ✕ + Start. L'écran se mettra alors en Pause. Appuyez sur Start pour revenir au jeu et bénéficier de la caméra fixe.



La caméra ne bougeant plus, vous pouvez admirer ce que vous faites.

Désactiver les astuces des vues

Pressez deux fois sur le bouton Start pour annuler toutes les vues supplémentaires.

Diablo



Machine : PlayStation
Version : Européenne

Or illimité

Commencez une partie en mode multi-joueurs puis donnez tout votre or à un personnage. Sauvez le jeu du personnage détenant l'or sans sauvegarder l'autre. Recommencez ensuite une nouvelle partie puis redonnez l'or du perso non sauvegardé à l'autre et ainsi de suite...



Indy 500



Machine : PlayStation
Version : Européenne

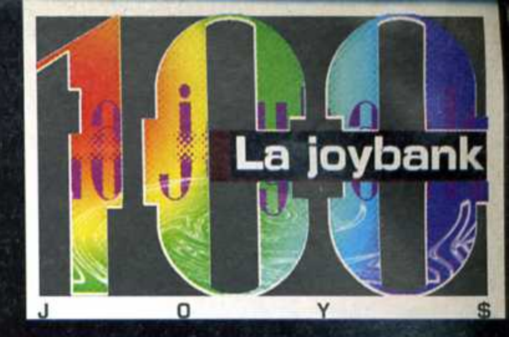
Course de dragster

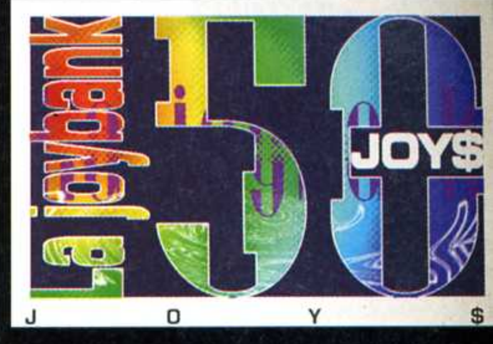
En mode un joueur, placez votre curseur sur Qualify puis faites L1 + L2 + R1 + R2 + Start. Pour le mode deux joueurs, faites L1 + L2 + R1 + R2 + Start sur l'écran des handicaps.

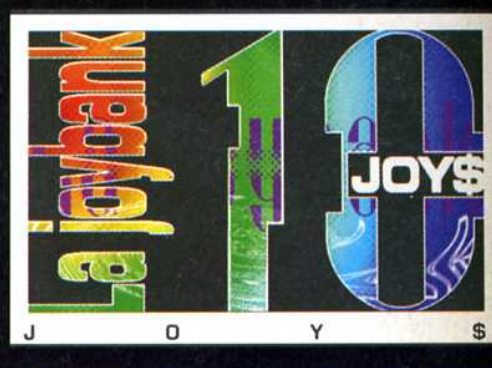
Changer les angles de vue en Replay

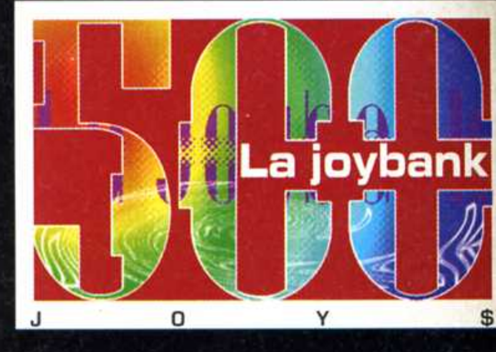
Maintenez Select enfoncé puis pressez L1, L2, R1, R2, △, □ ou ✕ pendant le Replay.



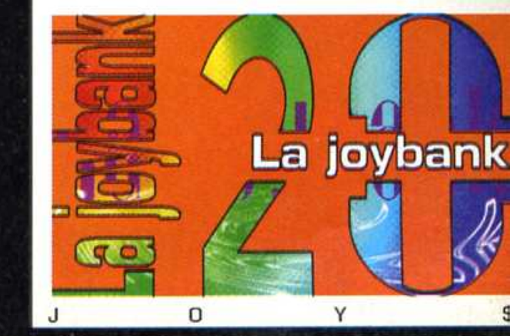






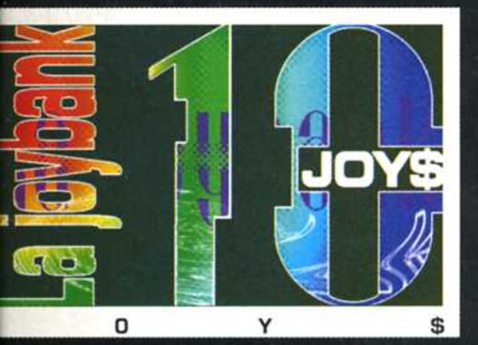














La joybank

O Y $



LA JOYB

M. ZLU SE SENT HEUREUX, EN COMPAGNIE DE SES 79 999 NOUVEAUX AMIS. M. ZLU SE SENT CHEF, CHEF DE CES 79 999 BAS DU FRONT QUI HURLENT «VIVA FOUTCHEBOL !» DANS LES TRIBUNES DU STADE DE FRANCE... L'ESPRIT SPORTIF, Y'A QUE ÇA DE VRAI. M. ZLU SE SENT PUISSANT AUSSI, IL A PU S'ACHETER UNE PLACE À 1 BRIQUE POUR LE MATCH TIBET - VATICAN : L'AMITIÉ N'A PAS DE PRIX. M. ZLU SE SENT LUMINEUX, SANS DOUTE À CAUSE DE LA FUSÉE ÉCLAIRANTE LANCÉE DEPUIS LA TRIBUNE ADVERSE ET QU'IL A REÇUE EN PLEINE TRONCHE. PUIS M. ZLU SE SENT LÉGER, SON PORTEFEUILLE EN MOINS. LE GRAND TYPE AU CRANE RASÉ AVEC UN BOMBER VERT ORNÉ D'UN DRAPEAU ANGLAIS AVAIT L'AIR D'Y TENIR. M. ZLU SE SENT GÉNÉREUX DE LE LUI AVOIR LAISSÉ... CONTRE QUELQUES COUPS DE PARABOOTS LACÉS DE BLANC. M. ZLU NE SE SENT PLUS, À L'ABORD DE SA 6E KRO. MAIS SURTOUT, M. ZLU SE SENT EN SÉCURITÉ, MAINTENANT QUE LES CRS ONT DÉCIDÉ DE CHARGER, POUR QUE TOUT LE MONDE RENTRE TRANQUILLEMENT CHEZ SOI. M. ZLU SE SENT TRANSPARENT, LE BOUCLIER DE PLEXI COLLÉ SUR LA JOUE GAUCHE. ET C'EST COMME UN PIÉTON, QU'IL SE SENT TOUT D'UN COUP, M. ZLU, AVEC SA CAISSE RETOURNÉE SUR LES MARCHES DE LA BOUCHE DE MÉTRO. «MNNGGNNFFFFF» C'EST TROP BIEN LA COUPE DU MONDE...

5 T-Shirts Overboard!



LOT N° 1

5 gagnants

Offerts par : Psygnosis
Mise à Prix : 500 Joys

Ce T-Shirt blanc orné des armes de piraterie vous permettra de vous démarquer des masses vertes qu'on trouve souvent, ces derniers temps, dans les Stades de France, histoire de passer à la télé, par exemple ou de faciliter les envois de fusées éclairantes issues de la tribune d'en face. Un T-Shirt incomparable qui, comme vous pourrez le constater sur le cliché, permet aussi, et ce n'est pas un luxe, de mettre vos tatouages en valeur. Comme diraient les anglais (futurs premiers de la poule G) : «it's a must-have», ce qui littéralement donne : «c'est un doit-avoir», autrement dit il vous le faut. Car le football, c'est universel.

ANK 77

3 lots Adidas P.S. 98 le jeu + la casquette

LOT N° 3

3 gagnants

Offerts par : Psygnosis
Mise à Prix : 800 Joy$

Ok, le rapport entre ce jeu de Psygnosis et les événements qui secouent la France entière est assez facile à trouver. Car c'est un jeu de foutchebol. Et comme les noms de ce genre de jeu n'en finissent plus de se rallonger et deviennent ainsi de plus en plus durs à retenir, nous vous fournissons la casquette assortie. Toutefois, si jamais cela devait vous arriver, ôtez simplement la casquette de votre tête, retournez la visière vers vous et lisez ce qui est inscrit juste au-dessus : le tour est joué. Pour les analphabètes, de toute façon, vous ne pouvez pas jouer à la Joybank, car il faut envoyer un bulletin dûment rempli, ce qui est hors de votre portée.





3 Range-CD Command & Conquer

3 gagnants

Offerts par : Virgin I.E.
Mise à Prix : 700 Joy$

Un range-CD, pour ranger vos CD. Arrêtez, c'est pas si idiot que ça. C'est même vachement pratique : pour emporter vos jeux chez un ami ou vos CD audio en voyage ou encore pour la Coupe du Monde, sans les abîmer puisqu'il est souple. Imperméable en plus et d'un capacité de 24 disques. Le seul inconvénient, c'est qu'aucun emplacement n'a été prévu pour la très indispensable corne de brume, mais toujours est-il que c'est un outil très pratique et fort joliment ornementé du logo Command & Conquer.

Le règlement

1. Nous utilisons des Joy$ pour trafiquer des places de finale. Si tu nous les envoies, tu ne les reverras jamais.
2. Sur le bulletin, n'oublie surtout pas tes coordonnées complètes. Même si tu n'es en France que pour la Coupe, il nous les faut impérativement.
3. Personne touchant de près ou de loin la Joybank n'a le droit d'y participer. Quoiqu'il arrive, nous nous réservons le droit de savoir à quoi «de près ou de loin» correspond.
4. Le foot est un sport d'équipe, il est donc naturel de mettre vos mises en commun, mais un seul nom sur le bulletin SVP, ce sera le capitaine d'équipe.
5. Ne pensez pas réussir à nous égarer avec de faux Joy$ c'est aussi dur à faire que de fausses places pour la finale.
6. Envoyez vos Joy$ à : Joypad Joybank - 6 bis, rue Fournier 92110 Clichy. Puisqu'on parle de places de finale, sachez que nous serions heureux de nous en faire offrir.
7. Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 79 de Joypad. La Coupe du Monde sera finie, donc aucun prétexte pour les rater.
8. Il nous faut absolument les Joy$, tous, originaux, et tout et tout dans l'enveloppe avec ton bulletin, sinon, carton rouge.
9. Tiens, les pronostics de M. Zlu : finale Corée du Sud/Iran. Le match du siècle, ça va tuer grave.

RESULTATS JOYBANK 75

LOT N°1 : T-SHIRTS ADIDAS/POWER SOCCER 2

- 16 415 Joy$: LESOURD Denis
- 15 560 Joy$: SCHNAPPER Patrick
- 15 345 Joy$: COTENTIN Charles
- 14 685 Joy$: PATISSIER Thomas
- 14 606 Joy$: BONGIORNO Massimo
- 14 001 Joy$: VERRIER Cédric

LOT N°2 : COFFRETS OVERBOARD !

- 16 220 Joy$: MERGNAC Jérome
- 11 070 Joy$: REMILIEN Michael
- 11 000 Joy$: CAROL Franck
- 10 000 Joy$: COQUET Sebastien
- 8 740 Joy$: GUERIN Emmanuel
- 5 184 Joy$: TURCHI Camille
- 4 680 Joy$: PARRINELLO Michael
- 4 180 Joy$: BOUBLI Michael
- 4 080 Joy$: MONGELAZ Sandrine
- 3 520 Joy$: ROLLAND Julien
- 3 520 Joy$: COLLIN Jérôme
- 2 640 Joy$: NICOLAS Christophe

LOT N°3 : T-SHIRTS LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL

- 9 010 Joy$: LEPRETRE Benjamin
- 8 130 Joy$: MONTALBAN Julien
- 5 000 Joy$: PARRINELLO Michael
- 2 400 Joy$: BOUNDAOUI Samir
- 1 760 Joy$: DEWAILLY Jena-Marie

Ventes aux enchères Joypad 77

NOM ______ PRENOM ______

ADRESSE ______

VOTRE CONSOLE ______

VOTRE MISE — LOT N° 1 ______

LOT N°2 ______

LOT N°3 ______

MISE TOTALE ______

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules, date limite d'envoi : 31.06.98 à renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Courrier

Courrier des lecteurs

Des lecteurs qui causent du prix de vente, qui nous accusent d'être vendus à Sony, qui regrettent l'humour d'autrefois dans Joypad... C'est la pleine lune ou quoi ? Tout le monde se déchaîne avant les vacances, c'est ça ? Relax, dorénavant, on va s'efforcer d'être drôle. Comment ? Bonne question. On a bien tenté de fumer la moquette voire de suivre l'exemple de Console News au niveau des vannes... En vain. Nous, ce qui nous fait poiler, ce sont les têtes de zombis qui sautent dans Resident Evil 2, les chiens qui dansent dans Parappa et certains jeux THQ. Le programme ne vous branche pas ? Dans ce cas, lisez ce qui suit.

Anthony champion du monde

1/ Où partez-vous en vacances cette année ? Aux Bahamas comme l'an passé ?
2/ Au fait, vous avez eu une bonne idée en passant une photo de la rédac' où l'on voit Trazom et Kendy en train de jouer à Tekken 3. Cela donne une idée de l'endroit où vous bossez. Excellent !!!
3/ Les blagues pourries du mois :
Quel est le nom du développeur qu'on a le plus de mal à trouver ?
Réponse : Rare.
Quel est le nom du développeur le plus fragile ?
Réponse : Crystal Dynamics.
Quel est le nom du développeur qui prend le plus de place ?
Réponse : Ocean.
ANTHONY LEMOIGNE DE PLESIDY (22)

Ah, les p'tits gars, vous vouliez de l'humour, le courrier, vous le trouviez trop sobre, pas assez décalé. Et ben, grâce à Anthony qui suit des cours à l'école du rire chez Rigolo City, vous voilà servis ! De notre côté, nous avons cherché les vannes les plus pourries, en vain. Kendy lui-même a manqué d'inspiration. A moins que... Rien qu'à le voir débarquer à la rédaction, on se marre. Imaginez un mec qui trace dans le couloir en disant des centaines de fois non-stop « Bonjour ! Bonjour ! Bonjour ! Bonjour ! ». Tout ça pour éviter de serrer trop de paluches... Enfin, côté vacances, nul ici n'y a encore songé. Personnellement, si vous pouviez collecter des fonds pour me permettre de m'éloigner un temps de ce lieu de débauche qu'est la rédac' de Joypad, ça me ferait énormément plaisir. Le pôle Nord, par exemple. J'ai toujours rêvé d'aller fusiller le Père Noël façon Doom-like... Ça fait un bail que j'y pense. Ma tronçonneuse est prête et il a intérêt à avoir de bonnes rennes s'il veut sortir indemne de la rencontre. Les Bahamas, ce sera pour plus tard... C'est d'ailleurs réservé aux chefs, ceux qui nous fouettent tout au long de l'année (aïe !) pour qu'on écrive un max sur des jeux FABULEUX (ahahahah !). Sur ce, bonnes vacances à tous et pensez à moi (mon anniversaire est le 13 août - et oui, j'suis né un vendredi 13, cool hein ?).

Ouhlala !

Pouvez-vous raconter une journée type à la rédaction de Joypad, histoire qu'on se rende compte de la façon dont ça se passe, avec un descriptif des lieux et des actions ?
ANTHONY

Non ! C'est indescriptible. Sachez seulement que chaque jour Kendy pète les plombs (ils sont pourtant rarement allumés avant le milieu de l'après-midi) pendant que RaHaN éventre un cerf avec son couteau en ivoire, que TSR mange du lion et du chien sauvage (TSR court vite, il les attrape facilement), que, toutes les dix minutes, Trazom embrasse la photo dédicacée de Mariah Carey, la fausse épouse de Jim, que Greg parle japonais la bouche pleine d'un morceau de camembert coupé avec un cutter rouillé trouvé sur la moquette en salle des tests, que Willow se plaint de ne pas être plus grand (ses parent ont vraiment bien choisi son prénom), que Gollum hurle à la mort quand il perd à Micro-Machines V3, que Chris joue les autistes quand TSR lui dit : «Rendez-vous demain à 9 heures du mat', hein ? T'oublies pas, hein, dit, hein ?». Pour ma part, j'ai opté pour la cellule capitonnée, deux barres de lexomil toutes les deux heures, du Prozac et du MDMA pour tenir les nuits de bouclage. Voilà, c'est ça, une journée type à la rédac'.

No problemo

Dans le test de X-Men vs Street Fighter sur Saturn (Joypad n°71) se trouve un encadré intitulé «Problème de cartouche». On y apprend que la cartouche de Ram de 4 mégas fabriquée par Capcom génère des bugs si elle est utilisée avec des titres comme KoF 96 et Samurai Shodown. Toutefois, se passe-t-il la même chose pour les jeux S.N.K. sortis après X-Men vs Street Fighter ? En effet, vous ne faites pas allusion à ce problème

Les "quand sortiront-ils ?"

ACE COMBAT 3 — **PLAYSTATION**
Namco n'a pas annoncé la sortie d'un troisième opus dans la saga des Ace Combat. Dommage, Eliane ! Vous n'aurez pas de si tôt le plaisir de shooter des Migs en plein ciel.

ELRIC — **PLAYSTATION**
Projet à l'initiative de Psygnosis, Elric sur PlayStation, adapté des romans de Moorcock, a été mis de côté. Il ne verra donc jamais le jour, chez Psygno en tout cas.

TOMORROW NEVER DIES — **PLAYSTATION**
La sortie de ce jeu d'aventure inspiré du film du même nom, développé par Black Ops et édité par MGM Interactive, a été repoussée au début de l'année prochaine.

lors des tests de Fatal Fury Real Bout Special et KoF 97 également sur Saturn ? En clair, cela signifie-t-il qu'on peut jouer à ces deux jeux avec la cartouche de Capcom ?
SLIMEN K

Il faut simplement savoir que la cartouche fabriquée par Capcom ne fonctionne que mal avec les jeux S.N.K. édités avant son arrivée sur le marché. C'est pourquoi des produits comme Fatal Fury Real Bout Special et KoF 97, sortis plus tard, ne souffrent d'aucun problème de compatibilité. Nous avons donc délibérément omis d'en parler dans les tests de ces titres.

Mission vraiment impossible

C'est avec une grosse déception que j'ai découvert dans Joypad l'article concernant Mission : Impossible sur Nintendo 64. La raison ? Le faible nombre de pages. Deux misérables pages consacrées à ce jeu prometteur...
MICHEL SCHMITT
DE SAINT-AUGUSTIN (77)

Le jeu d'Infogrames/Ocean auquel nous avons consacré deux pages est naturellement très attendu. Il était par conséquent difficile de récupérer beaucoup d'éléments servant à illustrer l'article voici trois mois. Aujourd'hui, les développeurs se confient davantage et les images se font plus nombreuses. Ouf ! Il était temps. De nombreuses informations relatives à ce jeu seront entre tes mains dès le mois de septembre.

Ne jamais dire jamais

On ne cesse de constater que la qualité des jeux sur PlayStation va croissante. Les limites de cette console ont-elles été atteintes ? Pouvons-nous espérer, dans les mois prochains, des jeux encore plus surprenants que Gran Turismo ?
DAVID, INCONDITIONNEL DE SQUARESOFT ET DES BONNES SIMULATIONS

La PlayStation, à l'instar de la SNES et de la Megadrive des années plus tôt, suit le même parcours. Plus les développeurs maîtriseront la console, meilleurs seront les jeux. Gran Turismo en est la preuve flagrante. Et selon Ken Kutaragi dont vous pouvez lire une interview dans ce numéro, ce n'est pas fini.

Rire au lait

Par curiosité, j'aimerai savoir si THQ est une vraie boite de développement, avec de vrais morceaux de programmeurs ou plus simplement une société secrète et mystérieuse dont la vocation est de faire hurler de rire les testeurs et de faire pleurer ceux qui achetent les jeux qui portent le label (paix à leurs ames) ?
LAURENT ORSONI
DE GRASSE (06)

Comme dans tout championnat, dans toute course de fond, il faut bien un petit malin qui soit la lanterne rouge. THQ, côté développeurs/éditeurs, pourrait bien être cette lanterne rouge des jeux vidéo. Les jeux les plus kitschs sortent de ses usines. Austin Powers les adore, il en fait même collection. Nous, on les regarde pendant des heures pour essayer de savoir ce que les programmeurs souhaitaient véritablement faire. TSR a même forcé un malheureux stagiaire à écrire un mémoire sur les produits THQ. Une œuvre de trois cents pages où il explique «Pourquoi THQ ?» Le tome 2 devrait s'intituler «Pourquoi Titus ?» et le tome 3, «Pourquoi Cryo ?»

Tu veux te battre ?

J'ai une N64, mais j'ai conservé ma bonne vieille Super Nintendo. C'est pourquoi, je souhaite vous faire part de ma frustration à l'égard des consoles dites «next generation». Prenons les jeux Bomberman et Mariokart, par exemple. Mon frère et moi y avons davantage joué avec la 16 bits que la «super» N64 ! Plus de fun, plus de fous rires... Pourquoi selon vous ? J'attends pourtant avec impatience les sorties de F-Zero X et Zelda 64 qui devraient booster les ventes de cette machine.
STEVE DECES D'EPERNAY (51)

Mon coup de gueule s'adresse directement à Nintendo qui sort une console au top mais dont les jeux ne suivent pas. Six bons titres en un an, quelle honte !
LAURENT DE BELFORT,
LE SCHUMI DE GRAN TURISMO

Que voulez-vous, les amis ? D'un côté, des lecteurs de Joypad se plaignent du fait que nous n'accordons pas assez de place aux jeux N64, de l'autre ils regrettent le bon vieux temps, l'époque presque révolue des consoles 16 bits. Il faut admettre que les hits sur N64 se font rares. Nous ne pouvons pas consacrer dix pages à Yoshi's Story, excellent jeu cependant. Cela signifie-t-il que nous dénigrons les produits N64 ? Aucunement. Preuve en est qu'à chaque réunion de rédaction, là où se décident les sujets d'un numéro , chaque testeur se casse la caboche pour trouver quelque chose à écrire - de chouette - sur un jeu N64. Et c'est dur ! A l'E3, nous avons cependant vu des jeux très prometteurs à l'image de Perfect Dark, successeur de GoldenEye, Zelda 64 et quelques jeux de plates-formes sympatoches. Tout ça pour dire que si vous avez des recommandations à faire ou des conseils à donner, envoyez votre courrier directement à Nintendo ! Le constructeur lui seul sait pourquoi aussi peu de titres sont prévus sur sa super console. Encore une fois, permettez-nous d'insister : nous ne faisons pas de parti pris !

JOYPAD **Achats**

OH CLOUD, NOUS ÉTIONS SI LOINS ET MAINTENANT NOUS SOMMES SI PROCHES!
MA CHÉRIE NOUS ÉTIONS SÉPARÉS MAIS QUELLE IMPORTANCE NOUS SOMMES RÉUNIS!
EUH... AIE
OUPS, DÉSOLÉ VIEUX, JE VISAIS AERITH! JE SUPPORTE PAS LES GENS HEUREUX!!
KUEEE

Les personnages peuvent bouger les bras, et même se mettre en morceaux si on le souhaite. Cela ne présente pas beaucoup d'intérêt, mais c'est bon à signaler.

Les accessoires à Saint-Tropez

Aujourd'hui, plein de bonnes surprises de la part de Bandaï avec (enfin) les magnifiques figurines de Final Fantasy VII, une nouvelle manette analogique Mad Catz pour PlayStation, des manettes tendance «fashion victims» de chez Wild Things et enfin le pack spécial V-Rally et volant inclus pour PlayStation.

Dual Force Mad Catz

Surprenante manette que voilà. Au premier abord elle se présente mal, car contrairement à la manette Dual Shock officielle, elle nécessite des piles pour fonctionner. Bon point par contre pour le grip sous les poignées qui permettent une bonne prise en main, à condition de ne pas trop transpirer, évidemment. A éviter l'été quoi. Avec les jeux analogiques ne demandant pas trop de précision, comme Blast Radius, cette manette ne pose pas beaucoup de problèmes. Par contre, si l'on joue à un jeu où la précision est de rigueur, l'analogique montre une sacrée baisse de sensibilité, avec un léger problème de décalage vers la gauche. Ce n'est pas forcément gênant si le jeu propose un programme d'ajustement du pad, comme Ace Combat 2, mais dans le cas contraire, une manipulataion subtile sera plus difficile. Autre petit cas de conscience énervant : pourquoi demander deux stupides petites piles d'appareil photo alors que les vibrations ne sont ni plus intenses ni plus puissantes que celles du Dual Shock classique ? Et pour finir sur une note encore plus mauvaise, sachez que les trois modes qui sont offerts en bonus comme le turbo ou le steering wheel ont la désagréable habitude de parfois se déclencher sans vous demander votre avis. Cela arrive rarement, mais c'est suffisamment énervant pour être signalé. Une bonne manette d'appoint, mais pas un produit viable sur le long terme, malheureusement. Le paddle n'est en fait efficace que pour les jeux utilisant la croix normale, grâce à des angles proéminents. Dommage, Mad Catz nous avait habitués à mieux...

Mad Catz, 239 francs

Difficile d'être convaincu par ce nouveau pad qui n'apporte rien de fantastique à la manette Dual Shock officielle, moins coûteuse et plus efficace au niveau de l'analogique.

JE SUPPOSE QU'IL EST DIFFICILE EN CETTE FIN DE SIÈCLE DE DEVOIR PRENDRE CONSCIENCE DE SA DÉPENDANCE ÉNERGÉTIQUE, JE ME TROMPE, CHÈRE "COLLÈGUE?"
HEY, MAIS QU'EST-CE QU'IL FAIT CET ABRUTI DE POULET?!? RENDS-MOI MES PILES!!
KUEEE

Final Fantasy VII les figurines

Grand amateur de figurines et de jouets en général devant l'éternel, je ne peux que crier ma joie et ma reconnaissance à Bandaï sur ces quelques modestes grammes de papier que représente cette page. En effet, comment réagir autrement devant autant de génie marketing ? La France, pays pas trop délaissé semble-t-il mais qui au niveau des jouets de collection n'est pas d'un niveau fabuleusement élevé, regagne enfin de l'intérêt à mes yeux ainsi qu'à ceux des collectionneurs qui, rongés par l'impatience, se



C'est bien dommage, mais il semble que les figurines que vous voyez sur cette photo (Vincent, Red XIII et Sephiroth) ne seront malheureusement jamais commercialisées en France. De futurs collectors, quoi...





Difficile de ne pas craquer devant la superbe finition des divers détails de ces figurines quasi-parfaites.

sont déjà payés l'une ou l'autre de ces figurines au prix scandaleux de 200 francs pièce. Mais aujourd'hui, pour ce même prix, vous pourrez obtenir 6 de ces figurines dans un coffret qui reprend la présentation américaine. Dans ce dernier, vous trouverez Cloud (Clad en VF) qui n'est pas trop mal fait sauf au niveau des coudes, Tifa (ma préférée) qui est la mieux moulée, Barret superbement fini mais qui a la peau un peu trop foncée ce qui cache la plupart des détails. Viennent ensuite Aerith, superbe mais pas toujours bien finie en ce qui concerne la peinture des détails et, enfin, un petit chocobo magnifique et une grenouille rigolote. Soyons bien d'accord, plus que des jouets, ce sont surtout des petits objets de collection qui font super bien sur une étagère. Les personnages disposent d'articulations sommaires au niveau des bras et de la tête, mais pas aux jambes malheureusement. Pour ce qui est des supports, Tifa et Cloud en sont équipés, ce qui évite de les voir tomber tout le temps. Barret, avec ses gros pieds n'en a pas besoin, lui. Mais Aerith, qui doit tenir debout toute seule, tombe souvent malheureusement. M'enfin, cela n'enlève rien au charme dévastateur de ces produits qui nous font retrouver le Bandaï de la grande époque. Juste un petit regret : les figurines de Red XIII, Sephiroth et Vincent ne seront pas distribuées chez nous, semble-t-il. Dommage... Cela va encore donner lieu à une course aux collectors.
Bandai, 199 francs

Pack V-Rally

Selon le communiqué de presse, «le 10 juin prochain sera lancé le pack spécial V-Rally PlayStation». Bon, le 10 juin est déjà passé depuis pas mal de temps, et V-Rally est quand même le jeu le plus vendu de 1997. Donc je me pose la question suivante : qui va bien pouvoir acheter ce pack ? Ben, tous les nouveaux joueurs qui pour 499 francs pourront s'offrir un bon jeu de voitures avec un volant. Vu que nous n'avons jamais eu ce volant Gamester entre nos mains, nous ne pouvons raisonnablement pas vous dire s'il est fiable, sensible, et surtout s'il fonctionne avec d'autres jeux que V-Rally. Mieux vaudra demander à l'essayer en magasin avant de se laisser tenter.
Infogrames, 499 francs



Chameleon Paddle

Une fois de plus, nous voilà plongés dans le difficile exercice de la supputation journalistique, du style «on s'autorise à penser en milieu autorisé». Ces magnifiques paddles aux designs audacieux et réussis ne nous sont malheureusement parvenus que sous forme plate et glacée, à savoir en photo. Alors oui, ils sont très jolis et on l'air d'être bien ergonomiques, mais pour le reste, il sera difficile de vous donner plus de renseignements. Ah, si, doué de ma grande qualité de journaliste, je peux vous recopier les informations du dossier de presse. Vous aurez donc à votre disposition 6 coloris différents et la possibilité de programmer un tir automatique indépendant pour chacun des 8 boutons. Et là, vraiment, tout est dit... Je dois toutefois admettre qu'elles sont vraiment jolies ces manettes, surtout la noire et la bleue.

Bon, ben voilà, c'est une bien belle image avec un volant un peu laid et une boîte de jeu qu'on connaît déjà.



Toi aussi, prends tes figurines en photo et fais-leur dire des bêtises pour créer tes propres sitcoms amusants !




Bigben
INTERACTIVE


DATEL
GAME PRODUCTS

Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games (Blois),
Amie (Paris),
Console et Vous (Grenoble),
Cyner J (La Rochelle),
Fantasy Games (Lyon),
Game Station (Paris),
Loisirs Occasion (Lyon),
Promo Games (Dijon),
Maxxi Games (Paris),
Recycle Ware (Paris),
Score Games (Paris),
Score Mania (St Germain),
Stock Games (Nice),
Top Games (Montpellier),
Videocaz' (Clermont).

Lara Croft et Dave Stewart



On savait déjà que Lara Croft, alias Rhona Mitra (rien à voir avec la mite géante chez Godzilla) avait avec la complicité de Dave Stewart poussé la chansonnette. Ce qu'on ne pensait pas, c'est qu'elle allait nous faire tout un album avec 11 titres composés par l'ex-d'Eurythmics et écrit par la belle et plastique Rhona en personne. Disponible depuis le 17 juin dernier (chez XIII bis Records) cet objet de collection pour fan de Lara Croft devrait laisser sceptique les mélomanes. Après avoir quitté, avec leur bénédiction, les équipes d'Eidos/Core Design, Rhona Mitra cherche visiblement à se recycler. Avec tout ce plastique, on devrait pouvoir faire une jolie bouteille.

PLAYSTATION

	Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	225	250
Colony Wars	225	225
Tomb Raider II	225	250
G-Police	225	225
Bloody Roar	240	250
Formula One'97	200	200
Coupe du Monde 98	270	290
Resident Evil 2	250	270
Bushido Blade	230	250
Need For Speed 3	260	270
Gex : Enter The Gecko	250	250
Gran Turismo	280	290
Cool Boarders 2	200	225

SATURN

	Prix 1*	Prix 2*
Winter Heat	240	250
Steep Slope Sliders	225	225
World Wide Soccer 98	240	250
Resident Evil	200	225
Shining Force 3	265	270

N64

	Prix 1*	Prix 2*
Fighter's Destiny	335	340
Lylat Wars (avec kit vibration)	315	325
Coupe du Monde 98	340	350
GoldenEye 007	290	300
Forsaken 64	350	350
Yoshi's Story	300	300

*Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne entre les prix que nous avons eu grâce à notre ami le téléphone, desquels nous avons tej' le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.
*Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vous à moi, ou de moi à vous, enfin, bref, un prix qu'il serait sage de considérer comme plafond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fenêtres

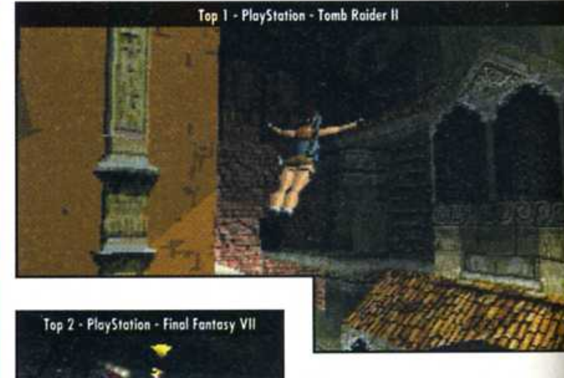
Avec les magasins ScoreGames les tops de l'okaz

Top Okaz PlayStation

1 Tomb Raider II
2 Final Fantasy VII
3 Formula One'97
4 Need For Speed 3
5 FIFA 98
6 Tomb Raider
7 L'Odyssée d'Abe
8 V-Rally
9 Porsche Challenge
10 TOCA Touring Car

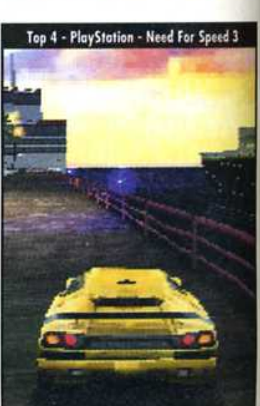
Top Okaz Saturn

1 Sega Rally
2 Worlwide Soccer 97
3 Story of Thor 2
4 Tomb Raider
5 FIFA 96
6 Command & Conquer
7 Daytona U.S.A.
8 Exhumed
9 Die Hard Trilogy
10 Resident Evil


Top 1 - PlayStation - Tomb Raider II

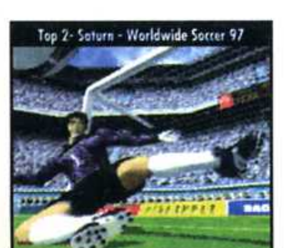

Top 3 - PlayStation - Formula One'97

Top 2 - PlayStation - Final Fantasy VII


Top 4 - PlayStation - Need For Speed 3


Top 3- Saturn - Tomb Raider


Top 1- Saturn - Sega Rally


Top 2- Saturn - Worldwide Soccer 97


joypad
+ SES CADEAUX
NOUVEAU : Les abonnés reçoivent tous les cadeaux (CD de démos, CD audio, les soluces...)
27 F
C'EST POSSIBLE !
1 an de lecture Joypad
11 numéros + leur cadeau
pour 299 F seulement
soit plus de 36 % de réduction !
Joypad
N64 PlayStation Saturn Arcade
Final Fantasy 8
Premières révélations
X-Files
La vérité n'est pas ailleurs
C'est Noël en juin !
Gran Turismo
+
Un CD Collector
BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9
OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE :
❑ 1an de Joypad (11 numéros et leur cadeau) = 299 F au lieu de 469 F, soit 170 F d'économie !
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
Je joins mon réglement à l'ordre de Joypad par :
JP228
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Mandat-lettre
❑ Carte bancaire n°
Expire le
Date de naissance
Pseudo
Console
(à créer sur le 3615 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad
Signature :
Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 11 .1070 Bruxelles. 1 an (11Nos) : 2300 FB. N° bancaire : 210.0981122-19. Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire.
Tarifs étrangers : sur demande au 01 44 89 41 14.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes exté

Le meilleur du PI XX

Par lui-même

Ah, le PI XX ! Que seraient nos pages sans ses sublimes dessins, son coup d'oeil inégalable et son ton sarcastique. Dans ce numéro d'été, nous avons voulu rendre hommage à ce dessinateur de génie (toujours en vie, on vous rassure), et dans le même temps vous faire plaisir, vous qui, sur les plages de France et de Navarre, vous dorez la pilule, les doigts de pieds en éventail. D'ailleurs, ce clin d'oeil vous permettra de découvrir nombre d'esquisses parues dans PlayStation Magazine et commentés par le PI XX lui-même ! Bravo monsieur !



"Ça démarre fort, avec un dessin qui parle de la censure dans les jeux vidéo. De Soul Blade en Angleterre plus précisément. Et nous ne sommes pas au bout de nos peines..."



"Les américains se sont encore illustrés dans leur exception culturelle. Cette fois, c'est Final Fantasy VII qui en fait les frais."

ALORS ... ... ON VEUT FAIRE DANS LA VENTE DE JEUX VIDEO ?

"Sans Greg, je ne vois pas comment je m'en serais sorti pour ce dessin destiné à illustrer Joypad Achats et les boutiques de jeux vidéo. Bien sûr c'est un tantinet exagéré mais bon... Encore merci Greg !"



"Il n'y a rien de plus énervant que de changer de CD quand on est plongé dans une partie. Certes, on est obligé, mais l'idée de CD en nombre me donne la chair de poule."



"Je me demande comment une sociopathe comme Lara Croft se comporterait lors d'une réunion de remise des Oscar®."

"C'est vrai, pourquoi Bernie Eclestone est-il si méchant ? Psygnosis n'a pas eu le temps de se poser la question qu'il a dû retirer tous les jeux Formula One '97 avec le logo FIA sur la jaquette !"







"En accord avec RaHaN, on a décidé de mettre sur papier la fameuse vanne : "pas de bras, pas de chocolat" en version manette analogique. Plutôt réussi, non ?"

" C'est en regardant le comportement du joueur moyen devant une console que j'ai eu cette idée... Vous en pensez quoi ?"



"Contrairement aux idées reçues, c'est bien V-Rally qui a fait le plus gros carton de l'année 1997 en termes de vente en France. Au grand dam de FFVII et Tomb Raider II..."

"C'est mon rêve le plus fou : Abe et Lara en pleine idylle... même si les ventes de l'Odyssée n'ont pas égalé celles de Tomb Raider II. Peut-être est-ce dû à son physique plus qu'ingrat ? Le monde est parfois cruel vous ne trouvez pas ?"





"Celui-là, c'était à propos des réactions des associations américaines contre la violence dans les jeux vidéo. Je me suis inspiré de mon ancien directeur de pensionnat pour le look du gros !"

Best of
Le meilleur du PIXX



"J'avoue que c'est tout ce que l'E3 m'a inspiré. Un salon où l'on n'est pas forcément attiré par ce que tout le monde croit. Veinards nos journalistes ?"

"Celui-là, il n'a pas été facile à trouver pour le changement de notation. J'espère qu'il n'y en aura pas d'autre !"

"De toutes façons, je n'ai jamais rien compris aux règles de jeu du cricket !..."





SPECIAL SEGA - LE BEST OF

On ne peut pas dire que Sega ait été épargné à travers mes dessins. Mais, que voulez-vous, c'est de sa faute aussi !



"Coup de théâtre dans le milieu vidéo-ludique : Bandaï reprend ses billes dans la fusion qui le liait à la firme du hérisson bleu. Sega s'en remettra-t-il ?"



"C'est comme ça qu'est née la triste fin annoncée de la Saturn. Ça partait plutôt bien pourtant. Pensez donc : Dragon Ball sponsorisant la Saturn !".

"La suite des déboires de Sega n'en est que plus pathétique. Sur ce coup-là, ce n'est plus de la négligence, c'est du j'menfoutisme."



"Quelque part, je trouve que la qualité des jeux en 2D sur Saturn a une furieuse tendance à enfoncer les clous du cercueil de Sega. C'est ce qui s'appelle un paradoxe."

"Il y a quelque chose de "Titanic" dans le naufrage de la Saturn. Tout le monde connaît la fin, mais personne ne veut la louper !"





SPECIAL NINTENDO - LE BEST OF

Nintendo et ses retards successifs dans la commercialisation de sa console 64 bits nous a également bien fait rire. On ne peut pas dire que l'inspiration manquait !



"En parlant de bateau, on a comme l'impression que les rats quittent le navire Sega et veulent naviguer vers des horizons meilleurs. Si vous voyez ce que je veux dire..."

"Ce dessin illustre les premières rumeurs concernant la nouvelle console de Sega. Les débuts semblent laborieux !"





"Les retards successifs de la Nintendo 64 laissent vraiment le lecteur sans voix. A l'époque, on aurait pu se l'imaginer n'importe comment la console. Pas vous ?"

"Alors que Sony fête dans la liesse ses deux années de règne, Sega et Nintendo font triste mine. C'est la dure réalité des choses."



OFFRE SPECIALE CONSOLE

NINTENDO 64

OCCASION 690F — ~~999F~~ NEUVE

+80F DE BONS D'ACHAT CADEAU



MEGADRIVE

OCCASION 149F — ~~499F~~ NEUVE

+40F DE BONS D'ACHAT CADEAU



MEGADRIVE 1 : 149F
MEGADRIVE 2 : 199F

SUPER NINTENDO

OCCASION 199F — ~~499F~~ NEUVE

+40F DE BONS D'ACHAT CADEAU



PLAYSTATION

OCCASION 790F — ~~990F~~ NEUVE

+80F DE BONS D'ACHAT CADEAU



GAME BOY POCKET

~~349F~~ NEUVE — OCCASION 279F



+40F DE BONS D'ACHAT CADEAU

SATURN

OCCASION 490F — ~~990F~~ NEUVE



+40F DE BONS D'ACHAT CADEAU



LOUPE GAME BOY REF. 18760 — 69F



ADAPTATEUR AUTO (ALLUME CIGARE) REF. 7185 — 19F

ADAPTATEUR SECTEUR REF. 8174 — 49F

ACCESSOIRES



MANETTE DUAL SHOCK REF. 20029 — 199F



MANETTE RESIDENT EVIL REF. 20337 — 199F



MANETTE DUAL FORCE MAD CATZ REF. 20800 — 199F



QUADRUPLEUR PLAYSTATION REF. 11902 — 269F



CARTE MEMOIRE COULEUR & TRANSPARENTES REF. 19425 — 129F



CARTE MEMOIRE 240 BLOCKS REF. 15919 — 249F



KIT VIBRATION N.64 REF. 18188 — 129F



VOLANT MAD CATZ REF. 18251 — 449F

ULTRA UNIVERSAL CONVERTER — 199F

ADAPTATEUR N.64 REF. 18599

CAMERA GAME BOY POCKET



349F

IMPRIMANTE GAME BOY POCKET



399F

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom .... Prénom ....

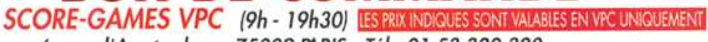
Adresse .... Ville : ....

Code Postal.................... Date de Naissance......../......../........ N° de tél. : ....

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				........F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				........F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat

☐ Carte bancaire



Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

Rejoins-nous vite sur la plage !

A Arcachon, Argelès Plage, Argelès-sur-Mer, Arzon, Batz-sur-Mer, Benerville-sur-Mer, Benodet, Berck-sur-Mer, Biarritz, Binnic, Biscarosse, Bretignolles-sur-Mer, Cagnes-sur-Mer, Cabourg, Canet-Plage, Cap d'Agde, Cap-Ferret, Carnac, Cayeux-sur-Mer, Cazaux, Crozon-Morgat, Damgan, Deauville, Dinard, Ederven, Etable-sur-Mer, Fouras, Hendaye, Hossegor, Houlgate, Jullouville, La Barre de Monts, La Baule, La Guérinière-Noirmoutier, La Tranche-sur-Mer, La Trinité-sur-Mer, Lacanau-Océan, Larmor-Plage, Le Château d'Oléron, Le Croizic, Le Touquet, Les Sables d'Olonne, Montalivet, Narbonne, Nice, Notre-Dame-de-Monts, Ouistreham, Perros Guirec, Pornichet, Quiberon, Ronce les Bains, Royan, St-Brevin l'Océan, St-Brevin les Pins, St-Cast, St-Georges-d'Oléron, St-Georges-de-Didonne, St-Gildas-de-Rhuys, St-Gilles-Croix-de-Vie, St-Jean-de-Luz, St-Jean-de-Monts, St-Michel-Chef-Chef, St-Nic, St-Pair-sur-Mer, St-Palais-sur-Mer, St-Quay-Portrieux, Soulac, Trebeurden, Tregastel, Trouville, Valras-Plage, Vaux-sur-Mer, Villeneuve, Villiers-sur-Mer.

us les jours du lundi au samedi, des animations différentes, des jeux, du sport, des goûters et plein de cadeaux...



103 clubs de plage "Le Journal de Mickey" t'accueillent sous une pluie de cadeaux, pour t'amuser et te faire des copains.



SUPRÊME NTM / TOUR 98

SPECIAL GUEST



12-11 **LORIENT** Kervaric / 14-11 **NANTES** Trocardiere / 15-11 **CAEN** Zenith / 17-11 **LILLE** Zenith / 18-11 **BRUXELLES** Forest-National / 21-11 **STRASBOURG** Rhenus / 22-11 **NANCY** Zenith / 25-11 **PARIS** Zenith / 27-11 **MARSEILLE** Dome / 28-11 **NICE** La Palestre / 01-12 **MONTPELLIER** Zenith / 02-12 **LYON** Tony-Garnier / 04-12 **BORDEAUX** Medoquine / 05-12 **TOULOUSE** Palais des Sports / 07-12 **CHALON-SUR-SAÔNE** Parc des Expositions / 08-12 **CLERMONT-FERRAND** Maison des Sports / 09-12 **GENEVE** Arena



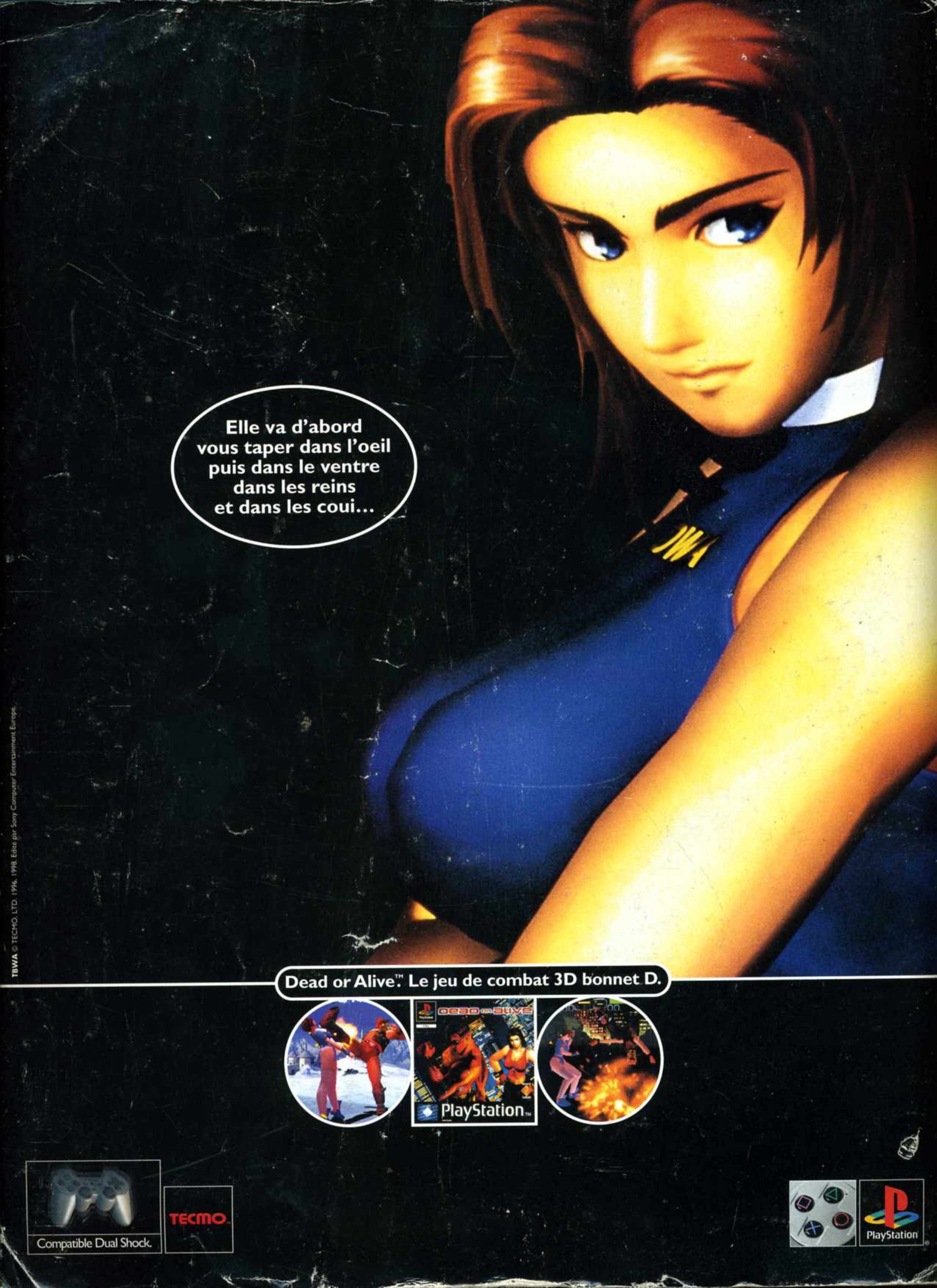


LICKSHOT ENTERTAINMENT








Elle va d'abord vous taper dans l'oeil puis dans le ventre dans les reins et dans les coui...
Dead or Alive™. Le jeu de combat 3D bonnet D.
Dead or Alive
PlayStation
Compatible Dual Shock.
TECMO
PlayStation
TBWA © TECMO, LTD. 1996, 1998. Edite par Sony Computer Entertainment Europe.